TOKYO DEFENDER

edição nº 13- março/abril

CONTO
CAVENDISH, O CORSÁRIO VERMELHO

AVENTURA: QUARTO IMPACTO
EM BUSCA DO MAIS FORTE!

DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

GUNDAM AGE

FINAL FANTA6Y TACTIC6: PARTE II

POWER RANGER6: MORFAGEM FEROZ

IMORTAL: A CENTELHA

E6TILO DE LUTA ABERRANTE

6TREET CHAVE6

ZUMBILÂNDIA

UFO TEAM

ADAPTAÇÃO PARA 3D&T ALPHA

EDIÇÃO Nº13 - MARÇO/ABRIL - REVISTA BIMESTRAL PARA 3D&T ALPHA

NOSTALGIA NA VEIA!

Que a Tokyo Defender é uma revista que adora homenagear grandes produções que marcaram nossa infância e adolescência, estão todos cansados de saber. Aqui adoramos falar de tokusatsus e animes que fizeram sucesso no Brasil nas décadas de 80, 90 e 2000, relembramos filmes e séries que marcaram épocas, nos declaramos fãs incondicionais da era 16 bits dos videogames...

Claro que essa edição não seria diferente. Gundam Age, Power Rangers, Final Fantasy, Chaves, Street Fighter e Highlander estão nessa edição para mostrar que somos os mesmos, ainda que abordando versões mais recentes de algumas destas franquias. Até mesmo o cenário de RPG e quadrinhos nacionais UFO Team, do mestre Marcelo Cassaro, está em peso recebendo nossa homenagem com informações já conhecidas e novos materiais criados pela Tokyo Defender. E como nem só de passado a revista vive, uma ótima matéria sobre o segundo filme da franquia Zumbilândia aparece para tornar os zumbis mais desafiadores. Fechando as matérias já esperadas, temos a galeria de vilões de Aquaman e regras revistas para técnicas de luta de personagens de formas aberrantes, além da continuação do conto Corsário Vermelho. Porém, questões técnicas atrasaram o lançamento da revista, planejado para março, o mês em que muitos se lembram de homenagear as mulheres que merecem nosso reconhecimento não apenas em um dia ou mês específico, mas sempre. Tratando com respeito nossas mães, avós, irmãs, filhas, amigas e colegas de trabalho, proporcionando as mesmas condições de trabalho, segurança e saúde, é assim que sabemos que somos herois, que somos os Defensores que nascemos para ser. Então, nesse clima de nostalgia, desejamos um feliz Dia da Mulher atrasado e homenageamos o girl power através do resultado da Arena Crossover entre as admiráveis Androide Nº 18 e Estelar e ainda elencamos as mulheres da cultura pop que nos lembram todas as qualidades que reconhecemos nas mulheres que marcaram nossa infância e adolescência por sua postura, excelência e sensibilidade. Nossa mais sincera homenagem está nestas matérias. Defensores e Defensoras, chegou a hora! Henshin!

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

TOKYO DEFENDER

Editor
Eric Ellison de Barros

Colaboradores
Antonio Carlos "Daimon"
Bruno "Hatsuri" Almeida
Henrique "Morcego"Santos
JV Teixeiras
Léo "Kondo" Aguiar
Milton Diogo
Th Silva
Vagner "Kaine" Oliveira
Wellington Botelho

https://www.facebook.com/revistatokyodefender

https://www.instagram.com/revista_tokyodefender/

https://issuu.com/revistatokyodefender

DEFENDA TOKYO!

AJUDE A DIVULGAR A REVISTA TOKYO DEFENDER!

ENVIE SEU MATERIAL!

Se você tem algum material e gostaria de ver ele publicado nas páginas da Tokyo Defender, envie um e-mail para:

TOKYODEFENDER@GMAIL.COM

4 ZUMBILÂNDIA: ATIRE DUAS VEZES
siga as regras, leia a resenha, conheça os zumbis. Sobreviva.

7 CONSTRUÇÃO RÁPIDA DE PERSONAGENS
Quem disse que fazer um personagem é complicado?

8 STREET CHAVES
Se ninguém tem paciência com você, chegou a hora de revidar!

18 CONTO: CORSÁRIO VERMELHO
A trama se complica nesse conto de JV Teixeira.

32 UFO TEAM
Enfrente invasores de Metalian e outros mundos com as forças da Terra!

68 GUNDAM AGE
A emoção de pilotar um robo gigante atravessa gerações.

76 ARENA CROSSOVER: Nº18 VS ESTELAR
Uma andróide e uma alienigena, duas entram, uma sai.

82 LUTE COMO UMA GAROTA
quatro personagens para ninguém bota defeito

94 FINAL FANTASY TACTICS: PARTE 2
na continuação da matéria: as magias, invocações e os items

120 TÉCNICAS DE COMBATE ABERRANTE
Não basta o personagem ter Modelo Especial, ele precisa lutar

134 POWER RANGERS: MORFAGEM FEROZ
Chegou a hora de morfar com essa adaptação!

152 GALERIA DE VILÕES: AQUAMAN
conheça os terríveis inimigo do Rei de Atlântida

168 IMORTAL: A CENTELHA
"Who wants to live forever?"

178 AVENTURA: O QUARTO IMPACTO
vamos em busca do mais forte nessa aventura de Street Fighter!

3DôT Alpha, Brigada Ligeira Estelar, Mega City e Tormenta Alpha são livros comercializados pela Jambô Editora.

APOIE O RPG NACIONAL!

JAMBÔ
PARCEIROS 2020

www.jamboeditora.com.br

QUER BAIXAR AS EDIÇÕES ANTERIORES?

LINK PARA AS EDIÇÕES ANTERIORES:

MEGA: HTTPS://MEGA.NZ/#F!8TOMXSRB!MSBVNJKBKJOOVN-XTS6L1A

GOOGLE DRIVE: HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/OPEN?ID=0B5Y1T_KJP_BKYLY1S19VCMV6CLE

A TOKYO DEFENDER TAMBÉM ESTÁ NO DUNGEONIST! NÃO DEIXEI DE ADQUIRIR AS EDIÇÕES PELO SITE!

Com o subtítulo da 2° regra para sobrevivência no apocalipse zumbi - Double Tap/Atire Duas Vezes -, o segundo filme da franquia Zumbilandia utiliza o próprio conteúdo do universo do filme para referenciar sua continuação. E como no primeiro filme - depois de anos longe das telas -, conta as aventuras de um grupo de sobreviventes bem desajustados, vivendo num mundo que foi atingido pela pandemia zumbi.

Columbus, Talahasse, Wichita e Little Rock já andam juntos há um bom tempo e desenvolveram laços humanos que ainda não foram aceitos por uma das partes. E são esses laços não firmados em consenso que norteiam Zumbilandia 2.

Columbus pede Wichita em casamento, e esta ainda não se sente preparada para o grande avanço em seu relacionamento. E Little Rock, irmã de Wichita, sente-se pressionada por Talahasse, que agora age com ela como se fosse um pai mandão e sem noção. As duas acabam fugindo e entre floreios cômicos e encontros completamente aleatórios, o grupo de se encontra com diversos personagens diferentes, alguns inclusive, parecidos com os parceiros principais do filme, Columbus e Talahasse, incluindo o lance de regras, que para eles, são Mandamentos.

Em meio a tudo isso, um tipo novo de zumbi surgiu. Adaptado a caça e com uma fome tão intensa que não só dois tiros são capazes de derrubá-los, apenas a destruição total de cérebro - aparentemente. E o que fazer contra um tipo de zumbi aparentemente imparável? Vocês terão de assistir o filme para saber!

O tom cômico é leve e descontraído. Ao passo em que fica tenso com as viradas da história, você se diverte com as piadas e as cenas de ação, que não são tão amadoras quanto esperado para um filme de comédia, juntando isso aos efeitos especiais típicos de filmes de zumbi, temos um filme que pode agradar a todo publico e pede para ser assistido mais e mais vezes.

Antes de finalizar essa matéria, traremos como apoio ao Mestre de RPG, as fichas dos zumbis que aparecem no filme. Lá, com a experiencia de se viver na Zumbilandia, eles conseguiram estudar os zumbis e definir tipos, que tracem suas habilidades e que torne fácil o pensamento de uma estratégia para abate-lo. São eles:

HOMER

Com um nome homenageando Homer Simpson, esse é o tipo de zumbi mais patético já visto. Não se sabe o motivo, mas eles são lentos de mais, não só em relação a sua velocidade corporal, mas também em relação ao seus outros sentidos. Eles perdem o foco com facilidade, sendo comum ve-los correndo atrás de borboletas ou confundindo troncos de árvores com pés humanos. Gastar balas com eles é um desperdício.

F0, H0, R2, A1, PDF0; ZUMBI, CABECA DE VENTO

4D&T: Morto-vivo Especialista 1; 14 PVs; CA 12 (-2 Des, +4 Natural); Ataques/Dano: —; For 10, Des 08, Cons --, Int 08, Sab 10, Car 12; Fort --, Ref -2, Vont +0; Perícias: nenhuma (Iniciativa -2); Talentos: Zumbi (racial), Armadura Natural x2, PVs Extras; Defeitos: Dependencia (carne humana), Distraído, Iletrado, Incomunicável e Reflexos Lentos.

HAWKING

Diferentes dos Homer - até na referencia, pois estes homenageiam Stephen Hawking com seu nome -, guardam uma inteligencia humana mesmo após a sua morte. Eles agem com racionalidade e nunca perdem o foco, são até mesmo capazes de usar ferramentas e pensar em estratégias para abater sua presa, estratégias que até mesmo um humano poderia não imaginar. Fugir nem sempre é uma boa alternativa contra eles.

F0, H2, R1, A1, PDF0; PLANO GENIAL; ZUMBI (SEM LENTIDÃO)

4D&T: Morto-vivo Especialista 1; 6 PVs; CA 12 (+2 Des); Ataques/Dano: garras ou mordida +2 (dano 1/2D+1 corte e 1D+3 perfuração); For 12, Des 14, Cons --, Int 14, Sab 12, Car 10; Fort --, Ref +4, Vont +1; Perícias: Sobrevivencia; Talentos: Zumbi (racial, sem Lentidão), Armas Naturais (garras e mordida) e Ataques Multiplos; Defeitos: Dependencia (carne humana), Incomunicável. **Poder Unico:** Cérebro Superior.

NINJA

Silenciosos e agressivos, como os próprios guerreiros orientais ninja, esse tipo de zumbi está sempre a espreita. Em locais de difícil acesso, protegidos pela escuridão e guiados por seus sentidos aguçados para encontrar a carne humana. Eles também são rápidos e atacam com ferocidade, e por vezes, mesmo os sobreviventes mais atentos são pegos pelos Ninja.

F0, H2, R1, A1, PDF0; ACELERACÁO, CRIME; ZUMBI (SEM LENTIDÁO)

4D&T: Morto-vivo Combatente 2; 16 PVs; CA 12 (+2 Des); Ataques/Dano: garras ou mordida +4 (dano 1/D+1 corte ou 1D+3 perfuração); For 13, Des 14, Cons --, Int 12, Sab 12, Car 08; Fort --, Ref +2, Vont +4; Perícias: Crime; Talentos: Zumbi (racial, sem Lentidão), Armas Naturais (garras e mordida), Ataques Multiplos, Iniciativa Aprimorada e ; Defeitos: Dependencia (carne humana), Incomunicável. Poder Unico: Magia Ilimitada (Invisibilidade).

Ataques Multiplos: Caso não gaste seu Movimento na rodada, um ninja pode atacar com suas 3 armas naturais um único alvo, usando o mesmo bonus de ataque.

T-800

Agora homenageando o Exterminador do Futuro, este zumbi é um tanque de carne imparável. Seu corpo praticamente ignora a força dos tiros e continua a persseguir sua presa, e mesmo balas na cabeça não são capazes de pará-lo. Aparentemente, apenas a destruição completa de seu cérebro é que é capaz de faze-lo morto de vez. Contra estes aqui, apenas dois tiros não bastam.

F2, H2, R3, A3, PDF0; DURO DE MATAR; ZUMBI (SEM LENTIDÁO)

4D&T: Morto-vivo Combatente 3; 24 PVs; CA 16 (+4 Natural, +2 Destreza); Ataques/Dano: garras ou mordida +6 (dano 1/D+3 corte ou 1D+5 perfuração); For 16, Des 16, Cons --, Int 10, Sab 12, Car 10; Fort --, Ref +4, Vont +5; Perícias: Sobrevivência; Talentos: Zumbi (racial, sem Lentidão), Armas Naturais (garras e mordida), Iniciativa Aprimorada e Armadura Natural x2; Defeitos; Dependencia (carne humana), Incomunicável. Poder Unico: Resistencia a Dano (exceto dano contusivo).

TH SILVA

CONSTRUÇÃO RÁPIDA DE PERSONAGENS

PERSONAGEM 5N

- Distribua os seguintes valores nas características: 2, 1, 1, 0, 0 - O valor máximo que você pode ter é 3;
- Você recebe grátis um kit (com um poder), atendendo as exigências e três especializações ou pode comprar uma Perícia Completa por 1 Ponto;
- Selecione até -3 pontos em Desvantagens que podem ser usadas para comprar Vantagens (gerais, únicas e/ou regionais).

PERSONAGEM 7N

- Distribua os seguintes valores nas características: 2, 2, 1, 1, 0 - O valor máximo que você pode ter é 4;
- Você recebe grátis um kit (com um poder), atendendo as exigências e três especializações ou pode comprar uma Perícia Completa por 1 Ponto;
- Selecione até -4 pontos em Desvantagens que podem ser usadas para comprar Vantagens (gerais, únicas e/ou regionais).

PERSONAGEM 10N

- Distribua os seguintes valores nas características: 3, 2, 2, 1, 0 - O valor máximo que você pode ter é 5;
- Você recebe grátis um kit (com um poder), atendendo as exigências e uma Perícia Completa;
- Selecione até -5 pontos em Desvantagens que podem ser usadas para comprar Vantagens (gerais, únicas e/ou regionais).

PERSONAGEM 12N

- Distribua os seguintes valores nas características: 3, 2, 2, 1, 1 - O valor máximo que você pode ter é 5;
- Você recebe grátis um kit (com dois poderes), atendendo as exigências e uma Perícia Completa;
- Selecione até -6 pontos em Desvantagens que podem ser usadas para comprar Vantagens (gerais, únicas e/ou regionais).

BRUNO "HATSURI" ALMEIDA

STREET CHAVES

SÓ NÃO TE DOU OUTRA!

Se ninguém tem paciência com você, chegou a hora de revidar! MAS NÃO SE IRRITE!

Chaves, o seriado humorístico que surgiu na década de 70 no México e até hoje é exibido não apenas no Brasil, como também em outros países, sempre gera reações extremas: há aqueles que amam o programa e seus personagens, mas também há aqueles que o odeiam, muitas vezes por considerarem o tipo de humor pouco divertido. Acredito que já estejam cientes de que o autor dessa matéria simplesmente ama o menino do barril e todos de sua vizinhança.

Muitos anos atrás, outro fã decidiu que era hora de se resolver os problemas da vila na base da porradaria, e desenvolveu o jogo eletrônico Street Chaves – O Lutador da Vila, através da plataforma MUGEN. Os 16 principais personagens da série fazem parte das opções para se selecionar e resolver conflitos simples que surgiam nos episódios com técnicas das artes marciais místicas, inspiradas (melhor dizendo, plagiadas) nos jogos Street Fighter, Art of Fighting, Darkstalkers e The King of Fighters.

Mais incrível ainda, no final de janeiro foi lançado um jogo eletrônico chamado Mortal Kombat New Era, finalizando um trabalho via MUGEN chamado Mortal Kombat Chaotic. Já em sua versão lançada há poucas semanas, Chaves e Seu Madruga dividiam a tela de seleção de personagem em meio a muitas versões de personagens de MK (para você ter uma ideia, apenas Liu Kang tem nada menos que cinco versões jogáveis).

Sendo assim, é totalmente possível que outros personagens de Chaves façam parte das quatro linhas de personagens bloqueados (totalizando 112 personagens secretos!).

STREET CHAVES

As fichas dos personagens abaixo estão criadas para os episódios do seriado. Caso você realmente queira utilizar estes personagens para a luta, considere que todos eles recebem F+1, H+1, R+1 e A+1, além de características adicionadas, modificadas ou removidas, explicadas ao final de cada ficha, com a pontuação extra considerando as modificações de Características acima.

CHAVES (10N)

F1, H1, R1, A0, PdF1, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Arma Improvisada, Aparência Inofensiva (criança), Ataque Especial (F), Ataque Especial (PdF: Esmagamento), Base de Operações (barril), Mentor (Seu Madruga).

Desvantagens: Aziago, Gula, Identidade Secreta, Pobreza.

Especializações: Acrobacia, Engraxate, Vendas (Garçom, Jornaleiro, Loteria, Sucos).

Equipamentos: 10 PEs em brinquedos improvisados e itens para trabalhar nos bicos

Versão Street Chaves: F+1, R+1, PdF+1, Seu Ataque Especial passa a ser Sônico (Power Wave), Ataque Especial III chamado Power Geyser (PdF: Fogo, Perigoso e Poderoso). **Total**: +12 Pontos.

SEU MADRUGA (5N)

F1, H2, R2, A0, PdF0, 6 PVs, 10 PMs

Vantagens: Ataque Especial (F: Esmagamento), Imortal I, Impostor, Instrutor, Motivador, Plano Genial.

Desvantagens: Código dos Herois, Fracote , Fúria, Má Fama (Vagabundo, Velho e Desnutrido) , Pobreza, Preguiçoso, Procurado (estabelecimentos onde tem dívida, Seu Barriga, Dona Florinda), Protegido Indefeso (Chiquinha), Sonâmbulo.

Especializações já demonstradas: Alvenaria, Barbeiro, Boliche, Boxe, Ciclismo (carregando lenha), Eletrônica, Fotografia, Futebol Americano, Jardinagem, Marcenaria, Mecânica, Origami, Sapataria, Teatro (dramaturgia e produção), Tourada, Vendas (artigos para festa, artigos para o lar, balões, churros, leite), Violão

Equipamentos: 10 PEs em itens para trabalhar nos bicos.

Versão Street Chaves: F+1, H+1, R+1, Ataque Especial chamado Ryugekiken (F: Fogo, Aproximação), Técnica de Luta (Combo, Força Oculta – F). **Total**: +10 Pontos.

CHIQUINHA (10N)

F0, H2, R0, A0, PdF1 (contusão), 1 PV, 20 PMs

Vantagens: Aparência Inofensiva (criança) , Patrono (Seu Madruga e Dona Neves), Perito (Lábia), Plano Genial, PMs Extras x2

Desvantagens: Compulsivo (gastar dinheiro na venda da esquina), Visão Ruim

Especializações: Lábia, Zarabatana, Zoologia (com o livro de animais)

Equipamentos: 10 PEs em brinquedos e itens de trabalho do pai.

Versão Street Chaves: H+2, Ataque Especial chamado Ko Ou Ken (F: Fogo), Técnica de Luta (Combo, Força Oculta – F). **Total**: +8 Pontos

DONA NEVES (5N)

F0, H2, R0, A0, PdF0, 1 PV, 10 PMs

Vantagens: Aliado (associações e sindicatos: UTPJ, APDF e DNVR), Aliado (Soriano), Aparência Inofensiva (idosa), Perito (Lábia), Plano Genial, PMs Extras x2.

Desvantagens: Fúria, Má Fama (Vagal e Velha) , Pobreza, Procurado (estabelecimentos onde tem dívida, Seu Barriga), Protegido Indefeso (Chiquinha), Visão Ruim

Especializações: Atuação (Joana D'Arc), Ciclismo , Lábia

Equipamentos: 10 PEs em itens domésticos

Versão Street Chaves: PdF+2, Ataque Especial chamado Psycho Ball Attack (PdF: Fogo), Ataque Especial chamado Psycho Sword (F: Fogo), Ataque Especial III chamado Shining Crystal Bit (F: Fogo, Penetrante, Tempestade de Golpes). **Total**: +13 Pontos

DONA FLORINDA (7N)

F2, H1, R0, A0, PdF0, 1 PV, 5 PMs

Vantagens: Ataque Especial (F, Paralisante, Perigoso), Parceiro (Professor Girafales), PMs Extras x1.

Desvantagens: Código da Fidalguia*, Intolerante (pobres), Megalomaníaco (gente "da alta"), Protegido Indefeso (Quico).

STREET CHAVES

Especializações: Administração (restaurante), Culinária, Serviços Domésticos.

Equipamentos: 10 PEs em itens domésticos.

Versão Street Chaves: H+1, Técnica de Luta (Ataque Debilitante, Ataque Violento, Combo, Velocidade do Cervo), Ataque Especial III chamado Senretsu Kyaku (F: Aproximação, Poderoso, Preciso). **Total**: +13 Pontos.

QUICO (6N)

F1, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Aliado (Madruguinha), Aparência Inofensiva (criança), Ataque Especial (F), Falação Chateadora, Objetivo (conseguir um novo pai), Patrono (Dona Florinda).

Desvantagens: Cabeça de Vento, Fraqueza (não sabe nadar), Histérico, Ingênuo, Poder Vergonhoso (Exagerado).

CÓDIGO DA FIDALGUIA (-1 Ponto)

Adeptos da Fidalguia se recusam a manter boas relações com pessoas de classe socioeconômica baixa nem realizar atividades que se pareçam minimamente com "coisa de pobre". Deve-se participar de festas de pessoas de classe alta (como os Pires Cavalcante) e prover roupas e objetos de alta classe a filhos.

Especializações: Atuação (malfeitor), Desenho, Intimidação.

Equipamentos: 10 PEs em brinquedos.

Versão Street Chaves: PdF+1, Ataque Especial chamado Hi Sho Ken (PdF: Fogo), Ataque Especial III chamado Cho Reppa Dan (F: Fogo, Aproximação, Perigoso, Poderoso). **Total:** +12 Pontos.

PÓPIS (3N)

F0, H0, R0, A0, PdF0, 1 PV, 1 PM.

Vantagens: Aliado x2 (Dona Florinda e Quico) , Aparência Inofensiva (criança) , Falação Chateadora.

Desvantagens: Cabeça de Vento, Ingênuo.

Equipamentos: 10 PEs em brinquedos, incluindo a boneca Serafina.

Versão Street Chaves: PdF+1, Ataque Especial chamado Hadoushou (PdF: Fogo), Técnica de Luta (Combo, Força Oculta – PdF). **Total**: +7 Pontos.

DONA CLOTILDE (4N)

F0, H2, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Aliado (Satanás).

Desvantagens: Devoção (conquistar o Seu Madruga), Má Fama (Bruxa do 71, Velha)

Especializações: Culinária, Enfermagem, Serviços Domésticos.

Equipamentos: 10 PEs em itens domésticos.

Versão Street Chaves: PdF+2, Membros Elásticos, Ataque Especial chamado Chaos Flare (PdF: Fogo), Ataque Especial III chamado Demon Horde (PdF: Corte, Penetrante). **Total**: +12 Pontos.

STREET CHAVES

SEU BARRIGA (12N)

F2, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Aliado (veículo: Brasília Amarela), Ataque Especial (F, Perigoso, Poderoso), Fusão (com Brasília Amarela), Motivador, Perito (Administração), Riqueza

Desvantagens: Código da Honestidade, Lento, Maldição (sofrer um ataque do Chaves a cada visita à vila) , Protegido Indefeso (Nhonho)

Especializações: Administração (imóveis alugados), Boliche, Condução (carro).

Equipamentos: 10 PEs em itens domésticos, de escritório e esportivos.

Versão Street Chaves: F+1, R+1, Membros Elásticos, Técnica de Luta (Ataque Forte, Combo), Ataque Especial chamado Tekkyu Funsaigeki (F: Esmagamento, Poderoso), Ataque Especial III chamado Tekkyu Dai Bouson (F: Esmagamento, Perigoso, Poderoso, Tempestade de Golpes). **Total**: +16 Pontos.

NHONHO (5N)

F2, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Aparência Inofensiva (criança), Ataque Especial (F), Patrono (Seu Barriga).

Desvantagens: Gula, Lento, Má Fama (alvo de gordofobia).

Equipamentos: 10 PEs em brinquedo

Versão Street Chaves: Técnica de Luta (Cabeçada, Combo), Ataque Especial chamado Super Zutsuki (F: Esmagamento, Aproximação, Poderoso), Ataque Especial III chamado Onimussou (F: Esmagamento, Perigoso, Poderoso, Tempestade de Golpes). **Total**: +12 Pontos.

PROF° GIRAFALES (12N)

F2, H2, R2, A0, PdF0, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Ataque Especial (F, Poderoso), Boa Fama (professor), Instrutor, Parceiro (Dona Florinda), Perito (Pedagogia).

Desvantagens: Código da Honestidade, Código do Cavalheiro, Fantasia (Dona Florinda é a mulher perfeita), Megalomania (arrogante e narcisista).

Especializações: Direito, Educação Física, Esgrima, Oratória, Pedagogia, Sedução.

Equipamentos: 10 PEs em itens escolares.

Versão Street Chaves: F+1, H+1, PdF+2, retirar Código do Cavalheiro, Ataque Especial chamado Tiger Shot (PdF: Fogo), Ataque Especial chamado Tiger Blow (F: Esmagamento, Aproximação), Ataque Especial III chamado Tiger Cannon (PdF: Fogo, Perigoso, Poderoso). **Total**: +16 Pontos

JAIMINHO,O CARTEIRO (2N)

F0, H0, R0, A0, PdF0, 1 PV, 1 PM

Vantagens: Aparência Inofensiva (idoso), Boa Fama (carteiro simpático), Movimento Especial (Constância), Sentido Especial (Senso de Direção).

Desvantagens:Megalomaníaco (Tangamandápio como o centro de tudo), Preguiçoso.

Especializações: Carteiro.

Equipamentos: 10 PEs em itens de trabalho (pasta de cartas, apito, bicicleta...).

Versão Street Chaves: PdF+2, Teleporte, Ataque Especial chamado Psycho Shot (PdF: Fogo), Ataque Especial III chamado Psycho Crusher (F: Fogo, Aproximação, Perigoso, Poderoso, Tempestade de Golpes). **Total**: +16 Pontos

GODINEZ (4N)

F1, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Aparência Inofensiva

STREET CHAVES

Hector Bonilha, Patty, Dona Glória e o Seu Furtado. Personagens secretos para desbloquear no Street Chaves

Especializações: Jardinagem, Sedução, Serviços Domésticos.

Versão Street Chaves: PdF+1, retirar Restrição de Poder, Ataque Especial chamado Kachousen (PdF: Esmagamento), Ataque Especial chamado Hisho Ryu Enjin (F: Fogo, Aproximação), Ataque Especial III chamado Chou Hissatsu Shinobi-Bachi (F: Fogo, Aproximação, Penetrante, Perigoso). **Total**: +12 Pontos.

(criança), Intuição.

Desvantagens: Preguiçoso.

Especializações: Acrobacia, Assobio, Montagem de Gangorra

Versão Street Chaves: PdF+1 (Esmagamento: Bad Stone), Ataque Especial chamado Bushin Hurricane (F: Sônico), Ataque Especial III chamado Dead End Irony (F: Esmagamento, Penetrante, Preciso). **Total**: +11 Pontos

DONA GLÓRIA (1N)

F1, H0, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Aliado (Seu Madruga), Aparência Deslumbrante, Paralisia (beijo).

Desvantagens: Fantasia (homens feios são fascinantes), Má Fama (causadora de conflitos), Protegido Indefeso (Paty), Restrição de Poder (apenas em homens).

PATY (3N)

F0, H0, R0, A0, PdF0, 1 PV, 10 PMs

Vantagens: Aliado (Chaves), Aparência Deslumbrante, Aparência Inofensiva (criança), Paralisia (beijo), Patrono (Dona Glória), PMs Extras x1.

Desvantagens: Cabeça de Vento, Ingênuo, Restrição de Poder (apenas em homens).

Equipamentos: 10 PEs em brinquedos, incluindo o Urso de Pelúcia.

Versão Street Chaves: retirar Restrição de Poder, Técnica de Luta (Cotovelada, Força Oculta – F), Ataque Especial chamado Cannon Drill (F: Esmagamento, Aproximação, Penetrante), Ataque Especial III chamado Spin Drive Smasher (F: Esmagamento, Aproximação, Penetrante, Poderoso). **Total:** +10 Pontos

SEU FURTADO (6N)

F1, H2, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Aceleração, Perito (Crime).

Desvantagens: Cleptomania, Fúria, Segredo (ladrãozinho).

Perícia: Crime.

Equipamentos: 10 PEs em itens roubados.

Versão Street Chaves: PdF+1, Técnica de Luta (Combo, Força Oculta – PdF, Uppercut, Voadora), Ataque Especial chamado Gadouken (PdF: Fogo), Ataque Especial III chamado Kouryuu Rekka (F: Esmagamento, Aproximação, Perigoso, Tempestade de Golpes). **Total**: +14 Pontos.

HECTOR BONILHA (13N)

F1, H2, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 15 PMs

Vantagens: Aliado (veículo), Aparência Deslumbrante, Boa Fama (celebridade da TV), Fusão (com carro), Perito (Atuação), PMs Extras x1, Riqueza, Torcida.

Desvantagens: Código da Honestidade, Maldição (fãs perseguindo o tempo todo), Poder Vergonhoso (Constrangedor: atuação de novela mexicana).

Especialização: Atuação, Condução (carro), Produções Audiovisuais.

Equipamentos: 10 PEs em itens diversos (menos macaco hidráulico).

Versão Street Chaves: infelizmente este personagem não existe no jogo Street Chaves, então segue uma sugestão: PdF+1, Técnica de Luta (Ataque Debilitante, Combo), Ataque Especial chamado Fireball (PdF, Fogo), Ataque Especial chamado Shadow Kick (F: Esmagamento, Aproximação, Perigoso), Ataque Especial III chamado Deadly Uppercut (F: Esmagamento, Aproximação, Tempestade de Golpes). **Total**: +15 Pontos.

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

I

— Finalmente terra firme! — eu disse.

— Viagens longas sempre acabam com a gente, não é mesmo? — falou o homem, que caminhava ao meu lado.

— Sendo bem sincero com você, Peter — respondi, chamando-o pelo nome. — Terra firme sempre foi a minha preferência.

— Você e seus medos — Pablo zombou de mim.

— Eu também era assim Carlos — Pedro me chamou pelo nome falso que constava em meu passaporte. — Mas o trabalho me obrigou a criar coragem, tenho que viajar muito. Com licença — ele disse quando o celular começou a tocar.

Depois da confusão na ilha no Paraguai, Pablo e eu fomos para o México. Como sempre, Léo providenciou passaportes falsos e as passagens de avião para nós dois. Durante a viagem acabamos conhecendo Peter, um homem que sentou na poltrona ao nosso lado. O papo foi bom, servindo para me distrair e não pensar no meu medo de voar.

Quando Peter indagou o motivo de nossa viagem nós falamos que faríamos estudos arqueológicos, mas preferimos não entrar nos detalhes sobre navios piratas e cidades perdidas cheias de ouro.

Ou seja, não mentimos, só omitimos.

Enquanto ele parou para atender o celular, eu e Pablo continuamos andando, podendo finalmente conversar a sós.

— Não sei se você já viu a mensagem do Léo, mas ele conseguiu um lugar para a gente pernoitar — eu disse. — Fica um pouco distante do nosso destino, ele acha que assim é mais seguro, pois Amanda sabe onde a entrada para El Dorado se localiza e pode acabar colocando capangas para rondar a área em nossa procura.

A chave da cidade do ouro estava conosco ainda, por isso não tínhamos pressa de chegar lá, Amanda nunca conseguiria adentrar o lugar sem ela. Entretanto isso colocava um alvo enorme

em nossas cabeças.

— Eu ví a mensagem, M.A., se você esperasse eu responder sua pergunta não precisaria ter falado tudo que eu já sei. Minha dúvida é o que faremos amanhã? Como nos aproximar da cidade sem sermos vistos?

— Então, eu estava pensando sobre isso. A gente precisa ir com cuidado e cautela, entrar na cidade, pegar o ouro e depois sair, sem sermos vistos.

Pablo me esperou continuar, mas quando viu que eu tinha concluído minha fala ele disse: _ Você chama isso de plano? Isso não é um plano, é uma bosta.

— E você tem alguma ideia melhor?

— Não, mas o que você disse não é um plano, só é o óbvio a se fazer. Você nem pensou no que a gente pode encontrar pelo caminho.

— Como não? Por que você acha que eu falei para irmos com cautela? Justamente por conta dos problemas que podemos encontrar. De qualquer modo, caso você não tenha uma sugestão melhor, é isso o que faremos.

— Então tudo bem...

— Aqui no México todo mundo já recebeu isso menos eu?! — o grito de Peter ao celular assustou aos presentes e chamou a nossa atenção, mas em seguida ele se acalmou e continuou: — Mande as fotos para mim.

— Pelo visto a ligação é séria... Queria me despedir, mas temos mais o que fazer. Vamos sair logo daqui M.A..

Caminhamos em direção aos táxis do lado de fora do aeroporto, quando Peter nos chamou: — Vocês dois! Marcos e Pablo!

Eu pensei que ele, educado como era, não permitiria que nós fossemos embora sem as devidas despedidas. Peter era muito solícito, se ofereceu para apresentar a cidade para nós quando tivesse tempo. O problema é que não tínhamos dado os nossos verdadeiros nomes para ele, então como ele nos chamou assim? Pena que só pensei nisso depois que já havia me virado e a arma estava apontada para nós.

Peter puxou o gatilho.

II

Para minha sorte, e infelicidade de um desconhecido, uma pessoa recebeu o tiro que era destinado a mim por ter decidido passar na minha frente bem na hora do disparo.

—Merda! — exclamei.

O caos se instalou no aeroporto, pessoas gritavam e corriam desesperadas. Os seguranças do local se preparavam para tentar resolver o problema, quando outro disparo

foi dado em minha direção, mas eu consegui me jogar no chão e a bala desta vez foi parar em uma das pilastras. Pablo jogou a mala em cima do nosso ex amigo, derrubando-o, me puxou pelo braços e gritou:

— Corre!

— Mas que diabos está acontecendo?

— Como eu vou saber? Só sei que aqui não é o melhor lugar pra pensar sobre isso.

— E como ele conseguiu uma arma? Como passou pelo detector de metais?

— Já disse que agora não é hora para pensar nisso, droga!

Corremos enquanto os seguranças se aproximavam de Peter e só então me dei conta:

— A chave e o diário estavam naquela mala seu imbecil! Temos que voltar!

Paramos e nos posicionando atrás de uma pilastra pra olhar e descobrimos que a situação já estava sobre controle, os seguranças detiveram o atirador e acenavam para que voltássemos.

— Tudo bem com vocês? — indagou um deles quando chegamos.

— Tirando o susto, acho que sim — respondi.

Pablo olhava com pesar para a pessoa atingida pelo projétil, que gemiam de dor.

— Vocês sabem o motivo do que aconteceu aqui? — o segurança continuou.

Como Pablo aparentava não estar se sentido bem para conduzir a conversa, tomei a iniciativa.

— Não, esse cara veio conosco no avião, se passou por boa gente e aqui surtou dessa forma.

O segurança olhou friamente e de forma firme em meus olhos, como se estivesse me analisando, e por fim pareceu acreditar em mim.

— Vocês não acham que eu vou ficar preso, não é mesmo?! — disse Peter sendo algemado. — Acham que eu seria louco de fazer isso sem ter como me livrar?!

— Claro, claro... — disse um dos seguranças, parecendo não se importar com a fala de Peter — Bem, precisarei segurar os dois aqui para o interrogatório, mas é só rotina, a polícia já está a caminho. Se vocês não tem ligação com esse cara então não precisam se preocupar. — Posso recolher minhas coisas? — Pablo finalmente se pronunciou apontando para mala aberta e os pertences espalhados no chão.

— Claro.

Após guardar tudo, nós seguimos com o segurança.

III

Estávamos em uma sala com apenas uma mesinha no centro, um jarro de flores sobre ela e quatro cadeiras, duas de cada lado. Pablo e eu sentamos antes do segurança começar a falar.

— Pronto, acho que aqui ninguém irá nos perturbar.

— Sem querer parecer mal educado, mas vai demorar muito? Temos assuntos importantes para resolver — eu disse.

— Mas é claro que vocês tem, Marcos Aguiar e Pablo — falou o segurança, enquanto sacava uma arma e apontava para nós.

— Calma aí meu amigo, é importante, mas não é tanto assim, a gente pode esperar sem problemas — Pablo disse, enquanto nós dois levantávamos as mãos.

— Vocês não tem ideia do que está acontecendo, certo? — o segurança riu. — Bem, primeiro vou amarrá-los para facilitar a minha vida.

Eu estava cansado de ser a vítima, era hora de reagir. Quando ele chegou perto de mim preparei um soco visando a cara dele, mas com uma mão ele deteve o meu punho e com a outra me deu uma coronhada. Pablo aproveitou a deixa, pegou o jarro e acertou a cabeça do homem que caiu, mas permaneceu acordado.

A arma foi parar no chão, perto dos meus pés, e eu a chutei para longe, antes de levar minha bota de encontro a cara dele.

Pablo pulou sobre a arma e a pegou do chão, eu tomei as malas em mãos e saímos correndo, deixando o homem para trás. Já estávamos longe quando ele também saiu da sala e gritou:

— Alguém detenha esses dois, eles estão armados!

Sorte que ele foi lento, pois já estávamos do lado de fora do aeroporto, nos jogando para dentro do primeiro táxi que vimos na nossa frente.

— Acelera essa coisa! — gritei para o motorista.

— Para onde senhores? — com toda calma do mundo o taxista perguntou.

— Só nos tire daqui! — eu disse.

— Mas sem um destino não posso senhores.

— Que tal o destino ser esse aqui — Pablo colocou a arma na nuca do homem.

— Ai meu Deus! Com um argumento assim não tem como dizer não.

— Rápido!

O homem virou a chave do carro e acelerou, mas logo em seguida o automóvel morreu. Ele tentou dar a partida algumas vezes e, por fim, reclamou:

— De novo não!

— Como assim de novo? — perguntei.

— É um pequeno defeito que vive acontecendo. Eu posso levar vocês aonde quiserem, mas primeiro vocês têm que descer e empurrar o carro...

— Você tem noção do que eu estou apontando pra sua cabeça?

— Tenho senhor, mas isso não muda o fato do carro não pegar.

— Merda! — dei um soco no estofado para descontar a raiva.

Uma bala quebrou o vidro traseiro do táxi e me tirou do mundo das lamentações.

— Vamos sair daqui, Pablo!

Saímos de qualquer jeito e escutamos o taxista reclamar:

— Calma aí, quem vai pagar pelo estrago no meu carro?!

O sinal de trânsito estava vermelho em uma travessia próxima e um homem esperava o melhor momento para acelerar sua moto. Pablo chegou apontando a arma e mandando o jovem descer, que assustado obedeceu.

Montamos e Pablo nos guiou para fora dali, deixando apenas marcas de pneu para trás.

Tiros ainda foram escutados por um momento, mas quando nos distanciamos eles cessaram.

E isso tudo porque tínhamos acabado de desembarcar no México.

IV

Depois de um tempo deixamos a moto em um beco e tomamos um ônibus em direção a pensão que Léo havia nos indicado. No ônibus, meu celular emitiu o som alertando que uma mensagem havia acabado de chegar.

— Merda! — exclamei ao ler, acordando Pablo, que babava no banco ao meu lado.

— O que foi?

— Uma mensagem do Léo. Agora sei porque Peter, se é que esse era mesmo o nome dele, e o guarda estavam atrás de nós. Amanda colocou nossa cabeça a prêmio.

— Como assim?

— Parece que nossas fotos e descrições estão na Deep Web, num site de contratos de assassinatos.

— Site de contratos de assassinatos? Existe um site para contratos de assassinatos?

— Parece que sim. E tem uma boa quantia por nossas cabeças.

— Droga M.A., nossa situação só piora.

— Na verdade não, já estamos tão perto de El Dorado que eu acho que amanhã isso tudo termina. É só não nos metermos em confusão até lá.

— Talvez esse seja o problema...

V

Quando chegamos à pequena vila já estava escuro, mas encontramos a pensão sem dificuldade alguma. O nome era “Pensón del Brunacho, el Borracho!”.

— O que querem? — um velho, sem vontade nenhuma de trabalhar, veio nos atender quando entramos.

— Um lugar para passar a noite, nada mais — respondi cansado.

Ele nos encarou de cima a baixo por um instante e disse:

— Por mais que a dona daqui seja uma incompetente liberal, eu não permitirei isso no meu turno, aqui não é esse tipo de lugar, se querem se divertir que procurem outro canto para perdição

de vocês, aqui é um espaço de família!

— Acho que você entendeu errado, só queremos pernoitar e descansar um pouco, nada mais — Pablo disse entre sorrisos.

O homem novamente nos encarou e por fim cedeu.

— Se é assim não vejo problemas... Temos quartos vagos, os nossos valores estão tabelados ali, decidam-se e me falem o que vão querer. Vou preparar um café para vocês.

O senhor não demorou e voltou com a bebida que devia estar pronto há pelo menos um dia de tão frio que estava. Após o café fomos guiados aos quartos para enfim descansarmos.

VI

Pouco antes das sete horas da manhã eu estava tendo um farto café da manhã à base de muitas frutas enquanto Pablo mordiscava um pão. Estávamos só nós dois no restaurante onde eram servidas as refeições, nos fundos da pensão, até o velho homem que nos atendeu na noite anterior adentrar para falar:

— Espero que tenham gostado da noite senhores, nossa pensão agradece sua preferência. Venho me despedir, pois enfim chegou o momento da troca de turnos e poderei descansar. Aproveitem o restante da estadia e em breve outra pessoa virá atendê-los, não se preocupem.

— Muito obrigado pela consideração — eu disse. — Tenha um bom descanso!

Pablo só olhou, fez um som estranho com a boca como se concordasse comigo e voltou a se alimentar. Quando ele se afastou, Pablo falou:

— M. A., já providenciei um carro para nós, está estacionado lá fora. Preparado?

— Para descobrir uma cidade abandonada pelo tempo, adquirir um conhecimento que ninguém possui até o momento e de quebra ainda ficar rico? Sempre — respondi animado. — Para isso aí todo mundo está preparado, eu quero saber se você está pronto para dirigir o caminho todo.

— E quando isso foi decidido.

— No momento em que eu estou armado e você não.

— Mas você sabe que eu odeio dirigir.

— Sim, por isso que você vai dirigir.

E a conversa descontraída se estendeu por um tempo distraindo nossas mentes, até ser cortada por uma voz feminina:

— Bom dia senhores, eu sou a dona dessa humilde pensão e estou aqui para atendê-los, espero que tenham tido uma boa estadia e...

Quando ela viu meu rosto, se calou.

Quando a vi fiquei incrédulo.

Quando nos viu Pablo gargalhou.

— Qual as chances disso acontecer? — ele disse.

— O que você faz aqui?! — gritei para ela.

— Eu que te pergunto: o que você faz aqui?! — ela rebateu.

O nome dela era Jéssica, eu a conhecia bem. Há muitos anos eu tive o meu primeiro amor, uma paixão incondicional (acho que todo mundo possui alguém assim), mas com o tempo não deu certo, infelizmente. Então, essa mulher na minha vida não foi a Jéssica, a Jéssica surgiu depois, mas mesmo assim marcou a minha vida só que o fim não foi dos melhores...

— Você não falou que estava me largando porque havia recebido uma proposta multimilionária? Você veio para o México para ser pesquisadora em uma universidade e te encontro sendo dona de uma pocilga dessas?

— Pocilga! Quem é você para falar mal do meu estabelecimento?

— Você me largou por isso?

— Basta você se olhar no espelho que saberá por que eu te larguei! Lhe digo mais, o que eu fiz com a minha vida, ou deixo de fazer, é problema unicamente meu, não lhe devo satisfação nenhuma!

— Deve sim! Ou melhor, quer saber, não deve mesmo não! Eu tenho que te agradecer, pois a melhor coisa que aconteceu na minha vida foi você ter saído dela! Você era tão insignificante que te esqueci em questão de dias!

— Mentira — Pablo interveio se divertindo. — Até hoje quando ele bebe fala de você.

— E você fique fora disso! — falamos nós dois em uníssono.

— Você quer saber mesmo? Quer saber por que eu fui obrigada a sair do Brasil? Por que eu fui obrigado a largar tudo? Quer saber por que você estragou a minha vida? Tudo bem, vou lhe dizer, foi porque...

Um tiro quebrou um dos lustres e a discussão terminou na hora, pois nossa atenção foi desviada para a origem do som, na porta do restaurante. O silêncio tomou conta por segundos, enquanto encarávamos o grupo de cinco pessoas que lá se encontravam. Até o homem armado tomar a palavra:

— Finalmente consegui a atenção de vocês.

VII

Diante da situação Jéssica gritou:

— Você é maluco?! Acabou de quebrar o meu lustre!

— Acho que não é muito prudente gritar com alguém armado... — eu disse.

— Aceite o conselho do seu namorado e fique calada mulher. Marcos e Pablo, queiram nos acompanhar, por favor.

— Como sempre vocês estão envolvidos com confusões. Ainda bem que saí da vida de vocês! — Jessica falou.

Troquei olhares com Pablo e percebi que ele queria me dizer algo, mas como não sei ler mentes não tenho ideia do que era.

— Peguem eles — o cara armado falou.

Os quatro capangas caminharam até nós e quando se aproximaram nos levantamos para acompanhá-los. Não tínhamos muitas opções, para falar a verdade. Entretanto, para minha surpresa, e para a surpresa de todos também, Pablo pegou uma garrafa sobre a mesa e acertou o homem mais perto dele e em seguida correu, pulando para o outro lado do balcão do bar em seguida. Enquanto isso eu empurrei o que estava mais próximo, peguei Jéssica pelo braço e corri.

Pablo sacou a arma, se levantou e atirou, acertando o homem armado que levou a mão ao ferimento.

— Meu Deus, por que agora?! — disse ele, após conferir que a ferida sangrava. — Só faltava

um mês para me aposentar! — gritou e então caiu morto no chão.

Com outro disparo, Pablo acertou mais um, que também caiu. dos três homens restantes, um foi em direção ao Pablo e outro veio até mim. Soltei a Jéssica e me preparei para o combate. O primeiro soco dele foi previsível, por isso desviei, mas não esperava pelo chute, que me fez soltar um urro de dor. Me recompus e acertei um soco, antes de chutar os países baixos e finalizar com uma cabeçada que o levou ao chão. Quando olhei para Pablo ele estava sendo jogado nas prateleiras de bebidas pelo adversário.

— Minhas coisas! Vocês vão ter que pagar por isso, vocês dois! — gritou a irritante mulher apontando para mim e para Pablo — Vocês tem noção de quanto isso valia?

— Uma ajudinha aqui não seria de todo mal — disse meu companheiro com dificuldades por conta da gravata que estava recebendo, deixando a arma cair no chão.

Corri e pulei com o braço estendido mirando o enforcador e gritei:

— Superman Punch!

Mas mirei errado e acabei acertando a cara de Pablo, que foi para trás, levando seu adversário junto, caindo por cima dele. No chão, Pablo golpeou repetidas vezes com o cotovelo o inimigo até que ele desmaiasse.

— Era melhor se você tivesse acertado ele, não é mesmo? — disse meu amigo, se levantando irritado.

— Essa era minha intenção, eu não tenho culpa de você ter essa cara de bolacha.

— Cara de bolacha? Você...

— Acho melhor os dois pararem de conversa e prestarem atenção em mim.

Nossos olhares se dirigiram então para onde Jéssica estava sozinha anteriormente e nesse momento se encontrava com uma arma apontada para sua nuca pelo único homem que restava de pé.

— Ainda tinha mais um deles? — eu falei.

— Havia cinco e vocês acabaram com quatro, o que esperavam? — a voz de Jéssica para mim era cada vez mais irritante e por conta disso revirei os olhos.

— Acho melhor começarem a colaborar. — disse o homem. — Ou então ela morre.

Só podíamos nos render naquela situação.

VIII

— Acho que não tem jeito — eu disse para Pablo.

Quando se tratava apenas de nós dois não havia problema por nossas vidas em risco, mas dessa vez a vida de mais alguém estava em jogo, alguém que nada tinha a ver com tudo aquilo. Por mais que eu não gostasse dela, ela não merecia morrer.

— Venham em minha direção com calma — disse o homem armado.

— Vocês dois! — berrou Jéssica com sua voz irritante. — Espero que ainda saibam improvisar — jogou a cabeça para trás acertando o seu captor. Surpreso com a ação da mulher, ele vacilou e ela se soltou, jogando o corpo para o lado em seguida.

Nós tínhamos que pensar rápido, havia uma vela acesa no balcão próximo a Pablo e uma garrafa jogada nos meus pés. Vendo isso gritei:

— A vela!

Com o pé joguei a garrafa para cima, peguei no ar e lancei em nosso adversário. Pablo, compreendendo o que eu havia planejado, pegou a vela para arremessar. A garrafa acertou em cheio, mas a vela não, ela escapou da mão de Pablo, caindo onde estavam as garrafas de bebidas quebradas perto do balcão, fazendo o fogo começar a tomar conta.

— Minha pousada!

— Merda! — exclamei.

O homem atirou, mas eu corri e Pablo se jogou perto do corpo do capanga que lhe agarrara antes. Desistindo do nós, o nosso adversário apontou para Jéssica, que estava em choque por conta do estado que a pousada se encontrava, mas Pablo foi mais rápido, se levantando e atirando no homem, que foi ao chão sem vida.

— Por que não fez isso antes?! — gritei.

— Você mandou eu usar a vela!

Corremos até Jéssica, que continuava hipnotizada com a situação.

— Minha pousada...

Arrastamos ela para fora e a colocamos dentro do carro que Pablo havia conseguido. O restaurante da pousada estava completamente em chamas, os hóspedes saíam dos quartos e corriam para rua desesperados, antes que o fogo chegasse até o prédio principal. — Jéssica, você está bem? Jéssica! — eu a sacudia o mais forte que podia enquanto Pablo dirigia.

Voltando a si, ela se soltou dos meus braços e me deu um tapa na cara.

— Por que você tinha que cruzar o meu caminho de novo? Por sua causa eu perdi tudo!

— A sim, que maravilha, de nada por salvar a sua vida!

— Salvar a minha vida? Minha vida nem estaria em perigo se não fosse pela presença de vocês dois! Por causa de vocês eu perdi tudo!

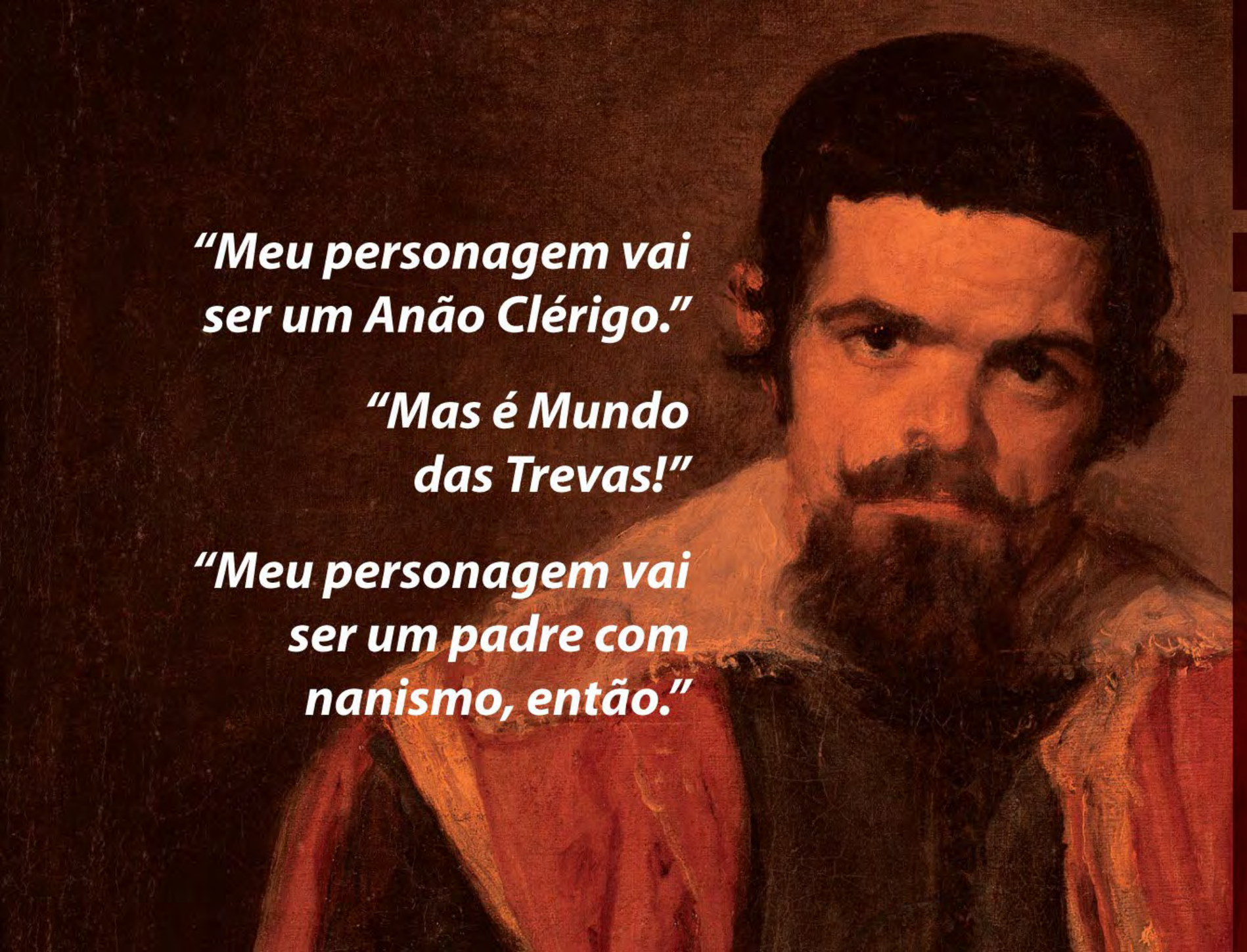
— Se você chama aquele treco caindo aos pedaços de “tudo” nós fizemos um favor a você.

A discussão continuou, sendo mais alta do que o ronco do motor.

JV TEIXEIRA

@autorjvteixeira

Não perca na próxima edição, o último ato de Corsário Vermelho



“Meu personagem vai ser um Anão Clérigo.”

“Mas é Mundo das Trevas!”

“Meu personagem vai ser um padre com nanismo, então.”

Chega de interpretar sempre os mesmos personagens!

Resenhas, notícias, dicas para mestres e jogadores e muito mais

MOVIMENTO RPG

Somos muito fãs de U.F.O. Team, porém seu manual básico está muito desatualizado e não temos previsão de termos suas regras atualizadas para o 3D&T Alpha.

Então, pensando nisso, estamos fazendo a adaptação do cenário para as regras de 3D&T Alpha, abordando os elementos mais importantes: kits, vantagens e desvantagens, regras, equipamentos e fichas de personagens (em uma próxima edição).

Aproveitem e deixem seus comentários, críticas e sugestões, para nos ajudar a melhorar nosso conteúdo. Até a próxima.

Agências & Organizações

Em U.F.O. Team, numerosas organizações e agências secretas combatem os alienígenas sem que as pessoas comuns tenham conhecimento disso. Qualquer pessoa que não pertença a uma dessas agências só vai ficar sabendo sobre a existência de alienígenas infiltrados em nosso planeta, por acidente... e vai lamentar muito!

Para um personagem jogador, será extremamente vantajoso possuir uma dessas agências como Patrono. Pertencer a uma agência ou organização traz numerosos benefícios: coloca você em contato com a verdade sobre os aliens, permite que faça parte de um grupo, oferece equipamento avançado...

Sem um Patrono, a vida é bem difícil para aqueles com superpoderes ou conhecimentos proibidos. Vários serviços secretos vão praticamente competir para capturá-los primeiro - seja como recrutas em potencial, seja como prisioneiros ou cobaias. Mesmo a mais benevolente das agências secretas (se é que existe alguma) não pode permitir que pessoas com poderes ou segredos circulam em liberdade.

Basta comparar a equipe U.F.O. Team - que tem o NORAD como Patrono - e os Rogue Hunters, que vivem como fugitivos.

Todos os Patronos deste capítulo possuem o valor padrão em Pontos de Personagem, porém a maioria deles exige que o personagem possua certas Vantagens e/ou Desvantagens. Elas não estão incluídas no custo do Patrono, devendo ser adotadas em separado. Então, para ser um Homem de Preto, você deve pagar 2 pontos por Investigação e receber -1 Ponto por Má Fama. Você não pode recomprar Desvantagens exigidas de um Patrono.

NORAD

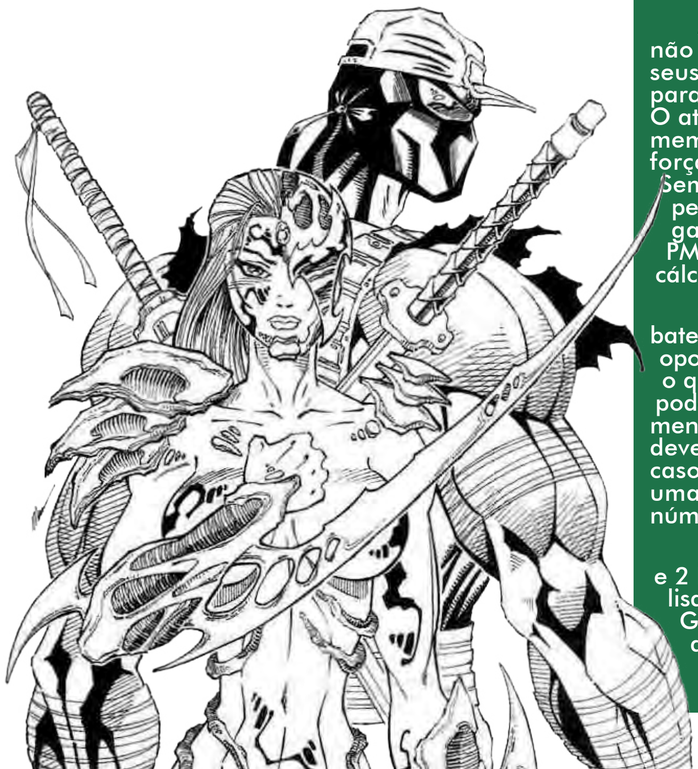
O North American Aerospace Defense Command (Comando de Defesa Aeroespacial Norte-Americano), foi no passado uma agência militar encarregada da patrulha do espaço. Sua antiga missão era vigiar todos os objetos feitos pelo homem em órbita da Terra, com o objetivo principal de precaver-se contra quedas de satélites e ataques soviéticos. Mais tarde, com o fim da Guerra Fria e a chegada dos metalianos, o NORAD tornou-se uma força destinada a localizar e combater extraterrestres.

De todas as agências militares do mundo, o NORAD é uma das mais preparadas para a guerra espacial. Foram eles os primeiros a desvendar a ciência alienígena e tornar possível sua reprodução, proporcionando à Terra um grande salto tecnológico. No passado houve traktorianos infiltrados em seu alto-comando, usando sua influência para voltar as tropas do NORAD contra os metalianos; todos eles foram descobertos e destruídos (ao menos, supõe-se que sim).

O NORAD é totalmente radical contra os extraterrestres. Seu lema: "um alien bom é um alien morto".

O quartel-general do NORAD é sediado quinhentos metros abaixo da montanha Cheyenne, estado de Wyoming, noroeste dos EUA - próximo à fronteira com o Canadá. Atualmente é a mais ativa agência governamental na caça aos extraterrestres hostis presentes na Terra. Suas estações de rastreamento tentam localizar OVNIs em órbita da Terra, e seus satélites de batalha (outrora destinados ao projeto "Guerra nas Estrelas") tentam combatê-los. Muitas naves alienígenas acidentadas em nosso planeta foram alvejadas pelas armas do NORAD, que podem variar desde estações orbitais de batalha laser a grandes canhões terrestres, e até mesmo mísseis nucleares. Além de armas, NORAD é também pioneiro em xenobiologia, a pesquisa da biologia alienígena; em seus laboratórios e calabouços estão pelo menos metade de todos os extraterrestres recolhidos pela Força Aérea nos últimos anos. Alguns vivos.

O NORAD é uma das agências secretas com o maior número de superseres, com destaque para sua equipe U.F.O. Team - uma unidade de soldados com poderes especiais. Quase todos são civis, vítimas de acidentes ou experimentos que concederam a eles habilidades exóticas. Não estão na equipe por livre vontade: uma vez comprovado que uma pessoa possui poderes especiais (e também pode ser controlada), a primeira providência do Pentágono é enviar o "voluntário" para um período de testes do NORAD. Aqueles que conseguem se qualificar passam a fazer parte da equipe. Os rejeitados, nunca se ouviu falar deles.



NOVO KIT: U.F.O. TEAM

Exigências: Investigação, Medicina ou Ciência ou pelo menos um Superpoder ou Vantagem Única, Patrono.

Função: Atacante ou Tanque

Você faz parte do U.F.O. Team, uma divisão especial do NORAD de combate a extraterrestres. Fazem parte do grupo soldados especialmente treinados para combater aliens e também pessoas comuns, civis que ganharam acidentalmente (ou não) poderes especiais - ou apenas viram mais do que deveriam - e agora são proibidos de voltar para casa. Estes inclusive, podem vir a integrar o U.F.O. Team posteriormente.

A formação do U.F.O. Team é bastante flutuante; membros antigos morrem ou desaparecem (uns poucos conseguem fugir), e novos membros são recrutados e testados. Atualmente a equipe regular conta com cinco pessoas: Capitão Ninja, Killbite, Gladiadora, Ogresa e Deadly Eye.

Ataque Direto: o membro do U.F.O. Team não é treinado apenas para aprender a usar seus poderes especiais — também é treinado para executar movimentos firmes e vigorosos. O ataque direto é uma das principais armas do membro do U.F.O. Team, mostrando a grande força que ele pode imprimir com um golpe. Sempre que o membro do U.F.O. Team ataca personalizando seu ataque como Força (esmagamento), pode gastar um movimento e 2 PMs para dobrar seu valor de Habilidade no cálculo de FA.

Golpe Incapacitante: treinado para combater de forma rápida e eficaz os mais diversos oponentes, o membro do U.F.O. Team sabe que o quanto antes acabar uma luta, melhor. Você pode gastar 2 PMs para fazer um ataque altamente incapacitante. Se causar dano, seu alvo deve ser bem-sucedido em um teste de R. Em caso de falha, além do dano normal, sofrerá uma penalidade em H igual à sua F, por um número de turnos também igual à sua F.

Plano de Ação: gastando um movimento e 2 PMs, o membro do U.F.O. Team pode analisar a situação e elaborar um plano de ação. Graças ao plano, ganha um bônus de H+1 até o fim da cena.

UFO TEAM ALPHA

CIA

A Agência Central de Inteligência dos Estados Unidos (Central Intelligence Agency, CIA) é responsável pela manutenção e avaliação de informações vitais para a segurança dos EUA. As tarefas específicas da CIA incluem: assessorar o Presidente e o Conselho de Segurança Nacional em assuntos internacionais; conduzir pesquisas políticas, econômicas, científicas, técnicas, milhares e em outros campos; monitorar transmissões de rádio e TV; localizar e impedir a permanência de imigrantes ilegais; e combater espionagem e operações de inteligência estrangeira no território dos EUA.

Por vezes a CIA esteve envolvida em atividades clandestinas e ilegais, como a violação da correspondência de cidadãos e imigrantes residentes legítimos. Entre os anos de 1950 e 1973 a CIA conduziu experiências secretas de controle da mente em universidades, prisões e hospitais. Essas e outras operações foram proibidas pelo presidente Jimmy Carter, mas ainda assim a imagem da agência perante o público não é das melhores.

A péssima reputação da CIA é mais do que merecida. Mesmo após a proibição de Carter, a agência continua abusando dos recursos ilegais de investigação. Violações de privacidade, prisões indevidas, lavagem cerebral, controle da imprensa e tortura para obtenção de confissões são apenas alguns dos seus métodos. A CIA age em todo o mundo, ainda que esteja legalmente limitada ao território dos EUA.

Essa ausência de escrúpulos é bastante conveniente para o Departamento de Defesa, que utiliza a CIA para trabalhos sujos na localização e perseguição de extraterrestres. Equipes da CIA monitoram a Internet dia e noite, em busca de transmissões suspeitas. Pessoas abduzidas por extraterrestres são interrogadas e torturadas para revelarem tudo que sabem. E, quando um extraterrestre acuado não pode ser enfrentado sem colocar em risco a segurança de civis, adivinhe quem envia seus agentes para o combate...

Embora rivalize com o NORAD o título de agência mais ativa no combate a extraterrestres, a CIA trabalha de forma bem diferente. É menos militar, não confia tanto em tecnologia e poder de fogo. Prefere métodos mais sutis, como a espionagem e manipulação política. Sua vantagem sobre o NORAD está em desconsiderar quaisquer direitos humanos no curso de suas pesquisas e investigações: são eles os responsáveis por muitos casos de abdução atribuídos a extraterrestres, bem como o uso de cobaias humanas em experiências secretas. E se a CIA não respeita pessoas da Terra, imagine então o que fazem com extraterrestres...

Robert M. Gates, o atual diretor da CIA, é um traktoriano infiltrado.

Como os demais, seu objetivo é ocultar a existência de extraterrestres para evitar que isso atrapalhe seus planos de entrar em contato com o planeta Traktor. Ele não mede esforços nesse sentido, ordenando o desaparecimento de qualquer informação que possa chegar a público.

NOVO KIT: AGENTE DA CIA

Exigências: Investigação ou Manipulação, Patrono, Má Fama.

Função: Atacante ou Baluarte

Você é um agente da CIA, uma das organizações mais poderosas do mundo. Seu dever é manter a segurança dos Estados Unidos à qualquer custo e isso muitas vezes irá exigir de você, atitudes que farão você ser visto como o vilão da história, mas você não se importa com isso. Desde que a nação esteja segura por mais um dia, você não se importa em ter que fazer o serviço sujo.

Acessar Informação: dispondo de um vasto catálogo de informações sobre supers, poderes, fraquezas e estratégias, o agente da CIA pode se antecipar a seus inimigos. Gastando um movimento e 2 PMs, o agente da CIA pode causar um dos efeitos abaixo.

Identificar Fraqueza: até o fim da cena um de seus inimigos sofre uma penalidade de H–1. Você pode afetar outros inimigos, gastando um movimento e 2 PMs extras.

Conhecimento É Metade da Batalha: identificando os poderes de um de seus inimigos, você ganha FD+2 contra ele até o final da cena. Você pode afetar outros inimigos, gastando um movimento e 2 PMs extras.

Coordenar Ação: gaste 2 PMs por aliado. Cada aliado afetado ganha um bônus de H+1 até o fim da cena.

Identidade Secreta: testes de perícias para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas Fáceis para você. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas Difíceis.

Intuição de Investigador: o agente da CIA pode comprar os poderes Precognição e Poscognição (Mega City, pág. 46) pagando apenas 1 ponto por ambos. A dificuldade de seus testes em ambos também diminui em um passo (Médios se tornam Fáceis, por exemplo).

Como acontece com os Homens de Preto (na verdade, muitos suspeitam que estas duas agências tenham algum tipo de ligação), alguns agentes da CIA tentam fazer o que acham certo mesmo quando isso vai contra as ordens. A CIA usa agentes principalmente humanos e andróides, sendo que portadores de superpoderes são raros.

DEPARTAMENTO DE DEFESA

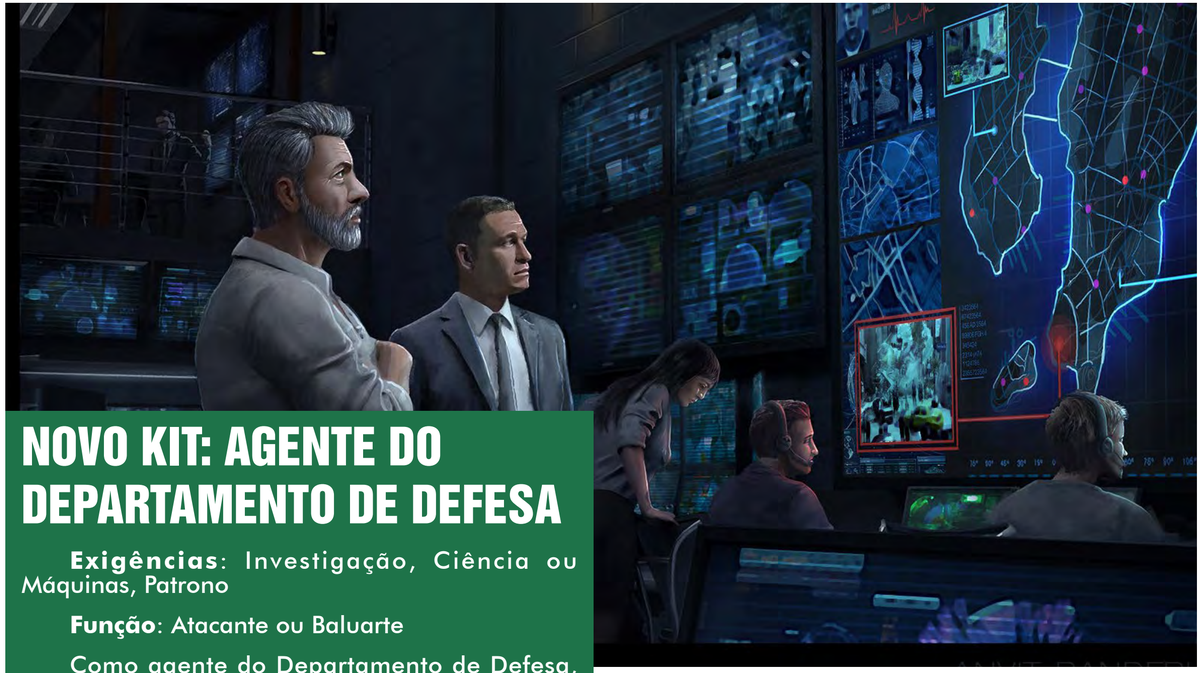
Sediado no Pentágono, o Departamento de Defesa dos EUA é o maior de todos os departamentos federais - consumindo 26% dos impostos recolhidos no país. Comanda as operações do Exército, Marinha, Força Aérea, Fuzileiros Navais, a CIA e o NORAD, o que fornece uma ideia de seu imenso poder e influência. Reúne por volta de 2.1 milhões de homens e mulheres em serviço ativo, mais 1.7 milhões de reservistas. Foi organizado em 1949 como consequência do Ato de Segurança Nacional de 1947.

O objetivo principal do Departamento de Defesa é impedir que a ciência alienígena seja conhecida pelo público. Qualquer país ou organização com acesso a essa tecnologia teria uma superioridade militar esmagadora, e o Pentágono quer assegurar-se de que os EUA sejam os únicos possuidores desse segredo.

A análise de naves, aparelhos e cadáveres extraterrestres vêm sendo responsável pelos grandes avanços tecnológicos dos EUA. A Força Aérea já dispõe de caças construídos com tecnologia de OVNIs, capazes de manobras impossíveis para qualquer outro tipo de aeronave. O surgimento de novas gerações de computadores foi resultado da análise de tecidos de metalianos. Informações galactográficas conseguidas em interrogatórios tem servido para orientar sondas espaciais e o telescópio orbital Hubble.

Batalhas entre metalianos e terrestres são cuidadosamente encobertas pelo Departamento de Defesa, que divulga informações falsas a respeito.

O Pentágono conserva em seus subterrâneos uma vasta coleção de evidências sobre a existência de extraterrestres: destroços de naves, instrumentos, aparelhos, cadáveres e criaturas vivas, todos armazenados em imensos depósitos ocultos. Suspeita-se



NOVO KIT: AGENTE DO DEPARTAMENTO DE DEFESA

Exigências: Investigação, Ciência ou Máquinas, Patrono

Função: Atacante ou Baluarte

Como agente do Departamento de Defesa, você tem como responsabilidade principal ocultar do grande público, a existência de extraterrestres. Para isso, você conta com uma vasta gama de ferramentas que o auxiliarão nesse propósito.

Ataque Furtivo: se atacar um oponente indefeso, o agente do Departamento de Defesa pode gastar 2 PMs para ignorar a Armadura dele para este ataque.

Não Confie em Ninguém: o agente do Departamento de Defesa sabe que existe muito mais em cada caso do que as meras aparências relatadas por outros agentes e pelas próprias testemunhas. Gastando 2 PMs, o agente pode dobrar sua R, mas apenas para evitar poderes, vantagens e perícias. Este bônus dura uma cena.

Postura Desafiadora: o agente do Departamento de Defesa recebe um eficiente treinamento para evitar os poderes de controle da mente. Gastando 2 PMs, ele ganha um sucesso automático em um teste de Resistência contra qualquer efeito de controle mental.

que o recente ataque terrorista que destruiu parte do prédio teria sido na verdade, provocado por aliens.

Ninguém sabe disso, mas existem traktorianos infiltrados no alto comando do Departamento de Defesa - e são eles os responsáveis por introduzir, aos poucos, ciência avançada na Terra. Uma divulgação prematura da existência de extraterrestres iria atrapalhar seus planos de contatar Traktor, seu planeta nativo, e iniciar a invasão total da Terra. Tendo em vista esse objetivo os traktorianos procuram introduzir sua tecnologia em nosso planeta gradualmente, para que os vôos interestelares e a comunicação mais rápida que a luz possam ser alcançados.

O Pentágono emprega muitos superseres como agentes. - mas nenhum deles sabe sobre a existência de traktorianos entre seus líderes. Suas missões quase sempre envolvem procurar artefatos aliens, investigar desastres envolvendo OVNIs, e resgatar corpos robóticos traktorianos.

UFO TEAM ALPHA

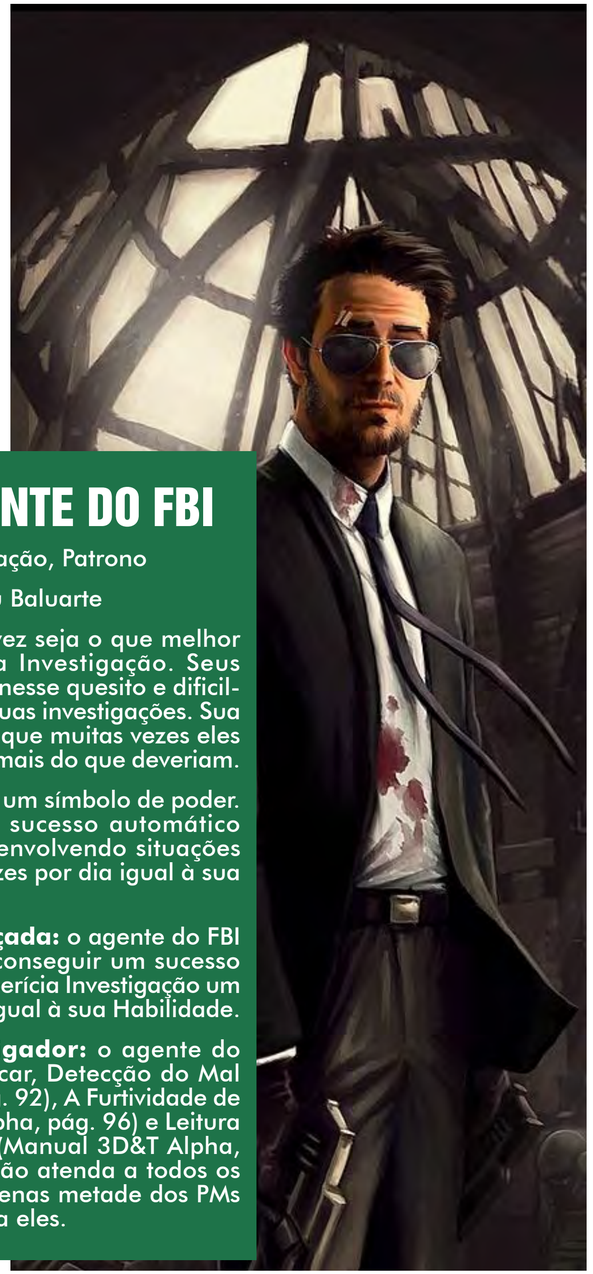
FBI

O Bureau Federal de Investigação (Federal Bureau of Investigation, FBI) é uma divisão do Departamento de Justiça dos EUA, uma das mais poderosas e influentes organizações legais da Terra.

Sediada em Washington, D.C, conta com mais de 8000 agentes espalhados pelo país. O FBI é responsável pela solução de centenas de crimes federais, como assaltos a bancos, sequestros, falsificações e fraudes governamentais. Agentes do FBI têm profunda influência sobre as demais forças policiais. A reputação do FBI perante o público não é tão ruim quanto a da CIA, mas também não é muito melhor - os federais são conhecidos por burlar as leis no curso de suas investigações, frequentemente fazendo uso de chantagem e violência excessiva.

O FBI não tem ligação com aliens ou superseres, mas ocorre que alguns de seus agentes entram em conflito com o Departamento de Defesa e outras agências governamentais quando esbarram em evidências da existência de vida extraterrestre. Tais agentes encontram-se em luta ferrenha contra seus superiores para levar à público essas evidências, mas até agora não conseguiram resultados concretos: suas tentativas sempre resultam em boatos logo esquecidos pelo público.

O atual diretor do FBI, o juiz Louis J. Freeh, é um traktoriano. Ele conquistou o cargo depois de plantar provas falsas e fazer com que o



NOVO KIT: AGENTE DO FBI

Exigências: Investigação, Patrono

Função: Atacante ou Baluarte

O agente do FBI talvez seja o que melhor representa a técnica da Investigação. Seus agentes são os melhores nesse quesito e dificilmente não têm êxito em suas investigações. Sua perícia é tão aprimorada que muitas vezes eles acabam descobrindo até mais do que deveriam.

Eu Sou a Lei: você é um símbolo de poder. Você pode escolher um sucesso automático em um teste de perícia envolvendo situações sociais um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.

Investigação Avançada: o agente do FBI pode gastar 1 PM para conseguir um sucesso automático em testes da perícia Investigação um número de vezes ao dia igual à sua Habilidade.

Instinto de Investigador: o agente do FBI pode lançar Destrancar, Detecção do Mal (Manual 3D&T Alpha, pág. 92), A Furtividade de Hyninn (Manual 3D&T Alpha, pág. 96) e Leitura de Lábios normalmente (Manual 3D&T Alpha, pág. 101), mesmo que não atenda a todos os pré-requisitos, ou por apenas metade dos PMs necessários caso atenda a eles.

antigo diretor, William S. Sessions fosse demitido pelo Presidente Clinton em 93. Freeh tem aliados de grande influência em outras organizações governamentais, como a CIA e o NORAD. Quase todos são traktorianos. Louis usa seu posto de liderança para evitar que determinados agentes descubram mais do que devem.

É raro que agentes do FBI sejam superseres - exceto quando eles escondem essa situação de seus líderes. O FBI tem equipes especiais encarregadas de investigar casos envolvendo aliens, mas qualquer informação importante que consigam é prontamente engavetada por seus superiores.

NASA

A maior agência norte-americana responsável pela exploração do espaço era a NACA (National Advisory Committee for Aeronautics), basicamente militar, e ligada ao Departamento de Defesa - sendo responsável pelo desenvolvimento do programa de foguetes X-15. Em Março de 1958 o presidente norte-americano Eisenhower aprovou a criação de uma agência espacial civil, e a NACA foi transformada em NASA (National Aeronautics and Space Administration).

Desde então a NASA esteve envolvida em projetos que tiveram grande repercussão pública, como os programas Mercúrio, Gemini, Apollo, Apollo-Soyuz, o Skylab e outros, mas principalmente o ônibus espacial - que sofreu considerável atraso com o desastre da Challenger em 86. No momento a NASA ocupa-se principalmente com o lançamento de satélites de comunicação ou meteorológicos, além do telescópio orbital Hubble.

A NASA opera basicamente no Cabo Canaveral, Flórida, uma das três principais bases de lançamento de foguetes dos EUA. As outras duas são a base Vandenberg da Força Aérea, na Califórnia; e a ilha Wallops, Virgínia.

Sendo uma agência civil, a NASA não está mais sob controle direto do Departamento de Defesa. Mesmo assim é mantida sob vigilância cerrada pelos militares. Suas descobertas sobre extraterrestres são confiscadas e arquivadas no Pentágono. Informações colhidas por sondas e ônibus espaciais são rigorosamente analisadas pelo Departamento de Defesa, de modo que a imprensa tenha acesso apenas a parte delas; qualquer notícia ligada a extraterrestres jamais chega ao público. Astronautas que tenham contato com extraterrestres são presos, interrogados e depois sofrem lavagem cerebral para esquecer o que viram.

NOVO KIT: TÉCNICO DA NASA

Exigências: Ciência ou Máquinas, Patrono

Função: Baluarte

Descrição: O técnico da NASA está entre os poucos civis que têm conhecimento da vida extra-terrestre, porém, ele não pode em nenhuma hipótese revelar essas informações à população.

Conhecimento Tecnológico: gastando 1 PM, todas as dificuldades dos testes das perícias Ciência e Máquinas diminuem em um nível por uma cena inteira.

Especialização em Ciência: gastando 1 Ponto de Magia, o técnico da NASA pode ter um sucesso automático em um teste de Ciência.

Insight Dinâmico: seus anos de treinamento ajudaram-no a ter a cabeça no lugar, ser paciente e pensar antes de agir. Você pode gastar um movimento e 1 PM para ganhar um bônus de +2 em testes de perícia, na FA ou na FD por uma cena inteira. Você pode repetir o uso do poder até acumular os três bônus.

Os cientistas da NASA não concordam com essa censura. Como os agentes do FBI, eles desejam que a verdade seja revelada, mas a situação é ainda pior para eles; além da vigília implacável, sua verba é controlada com rigor pelo Departamento de Defesa.

O programa do ônibus espacial é sempre mantido "no vermelho", e ameaças de corte no orçamento conservam a NASA sob rédea curta - pois menos dinheiro significa menor segurança para os astronautas. Essa escravidão financeira também obriga a NASA a ajudar no desenvolvimento de tecnologia militar, como as armas anti-satélite (ASAT) criadas originalmente para o projeto Iniciativa de Defesa Estratégica, mais conhecido como "Guerra nas Estrelas". Atualmente tais armas têm sido usadas pelo NORAD para combater extraterrestres.

Muitos cientistas e até baixos funcionários da NASA sabem sobre os aliens, por consequência do desastre da Challenger - mas são coagidos pelo Pentágono a manter segredo, sob ameaça de demissão, prisão ou coisas piores. A NASA também sofre constantes ataques de metalianos: eles tentam deter o acesso da Terra ao espaço, visando proteger seu próprio planeta Metalian. Outros, contudo entendem que os cientistas e astronautas da NASA não constituem a verdadeira ameaça. Fazem o que podem para protegê-los, seja do NORAD, seja de seus próprios irmãos. Pelo menos um dos diretores da NASA é um traktoriano infiltrado.

Os poucos superseres que fazem parte da NASA atuam como cientista, pilotos, astronautas embros de equipes de resgate. Suas missões, claro, envolvem a pesquisa e exploração do espaço.

UNIDADE ARES

Com o fracasso do Projeto Filhos de Marte, que acidentalmente criou Fobos e Deimos, coube ao NORAD limpar a bagunça. O grupo U.F.O. Team foi enviado para tentar eliminar as criaturas fugitivas. Infelizmente, seus primeiros confrontos resultaram em tragédia. Mesmo equipados com armamento especial, muitos soldados foram feitos em pedaços. O próprio comandante da unidade (codinome: Capitão Ninja) por pouco não escapou com vida após um confronto direto com Deimos.

Desde então a NASA esteve envolvida em projetos que tiveram grande repercussão pública, como os programas Mercury, Gemini, Apollo, Apollo-Soyuz, o Skylab e outros, mas principalmente o ônibus espacial - que sofreu considerável atraso com o desastre da Challenger em 86. No momento a NASA ocupa-se principalmente com o lançamento de satélites de comunicação ou meteorológicos, além do telescópio orbital Hubble.

O Comando do NORAD entendeu então que os operativos "normais" do U.F.O. Team, apesar de poderosos, não eram numerosos o bastante. Pouco mais de meia-dúzia realmente tem poderes especiais, enquanto a maioria das tropas é composta por humanos normais em armaduras tecnológicas. Os Filhos de Marte, por outro lado, espalham-se cada vez mais.

NORAD decidiu então, que devia forjar novas armas. Imediatamente a ideia de usar Fobianos e Deimonianos como soldados, mas eles são instáveis demais - mesmo após receber treinamento e condicionamento adequados, enlouquecem completamente quando atacados pela Fúria Guerreira. Ainda assim a ideia era boa demais para ser desperdiçada: a partir dos dados do extinto Projeto Filhos de Marte, seus técnicos iniciaram a Fase Dois - Unidade Ares. O objetivo: criar geneticamente e em grande quantidade agentes com os mesmos poderes dos Filhos de Marte, mas mais controláveis e resistentes à Fúria Guerreira.

Quase todos os agentes de campo da Unidade Ares são Filhos de Marte, dos tipos Neutro, Delta, Gamma e Beta (Veja em novas Vantagens Únicas). Um Ares é, acima de tudo, um prisioneiro com a vida em risco constante. Como se não bastassem os Fobianos e Deimonianos que persegue, o próprio comando da Unidade pode ser seu pior inimigo. - "se você não é parte da solução, é parte do problema". Qualquer Filho de Marte que se mostra desqualificado para servir na Unidade é prontamente eliminado. Mesmo após ser aprovado como agente de campo, seu desempenho será constantemente testado e avaliado; falhas podem ser perdoadas até certo ponto, mas um agente incompetente não vive muito.

Todos os ares respondem a um oficial superior (quase sempre um Gamma ou um Beta, altamente disciplinado). Este, por sua vez, recebe ordens diretamente do chefe da Unidade - um homem conhecido apenas como Comandante Ares. As vidas de todos os Agentes Ares estão nas mãos deste homem. Ele representa a autoridade máxima dentro da Unidade, sendo também bastante temido fora dela. Conta-se que mesmo aqueles nos mais altos escalões do Pentágono evitam conflitos com ele.

Muito raramente um Ares assume essa posição voluntariamente. Quase todos os agentes eram civis. Testemunhas de eventos que o Pentágono não deseja divulgar, desde confrontos abertos entre Filhos de Marte e aparições de OVNIs e outros assuntos proibidos. Outros são criminosos que aceitam trabalhar na Unidade em troca de redução em suas penas.

Outros são grandes especialistas em áreas diversas que, chantageados, aceitaram receber os poderes e integrar o grupo. Existem aqueles ainda que foram contaminados e, encontrados a tempo pela Unidade Ares, receberam uma dose da bactéria oposta antes que fosse tarde demais. Na verdade, qualquer civil que teve envolvimento com um Filho de Marte pode ser "convidado" pelo NORAD para integrar suas forças. Recusar não é uma opção.

NOVO KIT: AGENTE ARES

Exigências: Filhos de Marte, Patrono

Função: Tanque

O Agente Ares é um soldado em constante conflito. Tendo que combater seus "irmãos", por estes representarem perigo à raça humana, também precisam lutar contra sua própria natureza interior, para não acabar tendo o mesmo destino daqueles que combatem.

Esmagar: quanto mais você é ferido, mais irritado e poderoso fica. Sempre que sofrer dano, você pode pagar 2 PMs para aumentar sua Força em +1. Este aumento pode ocorrer a qualquer momento, mesmo que o Agente Ares esteja em Fúria.

Inimigo Natural: você passou por um rígido treinamento para enfrentar os Fobianos e Deimonianos, e sabe como ninguém o que é necessário para derrotá-los. Você ganha um bônus de +2 em uma característica à sua escolha sempre que luta contra outro Filho de Marte.

Objetivo Ferrenho: quando luta, nada se coloca entre um agente Ares e seu adversário. Você é imune à magia Pânico e a qualquer outra forma de medo natural ou mágico. Com um teste de Resistência –2, você é capaz até mesmo de superar fobias da desvantagem Insano até o fim do combate.

OS HOMENS DE PRETO

Os Homens de Preto formam uma organização implacável encarregada não apenas de caçar alienígenas - mas também eliminar testemunhas de sua existência. São os mais ferrenhos defensores do segredo sobre os aliens. E para eles, esse segredo é mais valioso que vidas humanas.

Novos agentes são escolhidos entre os melhores em suas áreas. Às vezes um Homem de Preto

UFO TEAM ALPHA

surge simplesmente porque se saiu bem em combate contra um extraterrestre; sobreviver a um combate contra um metaliano já torna você um forte candidato. O futuro agente é então para provar que pode perceber coisas estranhas e reagir com naturalidade diante de coisas que o homem nunca conheceu.

Aqueles que conseguem ser Homens de Preto se tornam pessoas sem passado. Documentos são erradicados, registros em computadores são apagados, mortes são forjadas. Suas digitais são removidas de seus dedos. Até mesmo seus verdadeiros nomes são esquecidos - cada membro é conhecido apenas por um código.

Os Homens de Preto contam com super tecnologia em armas e equipamentos especiais para combate aos aliens, além de várias bases secretas ao redor do mundo. A maior parte de seus agentes são humanos sem poderes - em nome do sigilo, eles preferem evitar criaturas de aparência estranha. Mesmo assim, existem Homens de Preto andróides, meio-metalianos, meio-nanomorfos, protecs e portadores de super poderes.

Um detalhe: neutralizadores não existem. A Terra ainda não tem tecnologia para apagar a memória recente de alguém com um flash de luz vermelha. Portanto, quando os Homens de Preto precisam lidar com alguém que viu demais, seus métodos são bem menos gentis

Primeiro é verificado se a vítima tem algum talento ou habilidade que possa ser aproveitado entre os Homens de Preto (ou alguma outra agência). Em caso positivo, a testemunha é alistada e começa a receber treinamento. Em caso negativo - ou se a vítima não aceitar em colaborar -, então recebe lavagem cerebral pesada (que geralmente reduz a vítima à um vegetal) ou morre.

IMPÉRIO METALIANO

A nação alienígena conhecida como Império Metaliano é comandada por uma Imperatriz, chamada apenas de Primária. A partir de interrogatórios, algumas agências da Terra suspeitam que a Imperatriz tem sido a mesma desde milênios atrás, quando os metalianos não

NOVO KIT: HOMEM DE PRETO

Exigências: Investigação, Crime ou Manipulação, Patrono, Má Fama

Função: Baluarte ou Atacante

Os Homens de Preto são praticamente considerados vilões por membros de outras agências. Ninguém confia neles (e com bons motivos).

No entanto, muitos de seus agentes são na verdade gente nobre, que tenta fazer seu trabalho com um mínimo de sofrimento para pessoas inocentes. Não é raro que ignorem ou desobedeçam seus líderes para evitar que um civil seja morto sem motivo.

Arma Favorita: ao longo de seu treinamento, você desenvolveu um gosto especial por certas armas. Escolha dois tipos de dano, como perfuração (pistola) e corte (espada), por exemplo. Com estes tipos de dano, você ganha FA+2. Você pode comprar este poder mais de uma vez. A cada compra, ele se aplica a dois tipos de dano diferentes.

Esconderijo Secreto: você possui um esconderijo em uma caverna, mansão, arranha-céu, satélite ou mesmo no meio do ártico. Este esconderijo é secreto e quase impossível de ser encontrado (mas você sempre pode retornar a ele com facilidade). Lá, você guarda seu equipamento e pode descansar e se recuperar para dar continuidade ao combate contra os supervilões. Entre a aparelhagem de seu esconderijo secreto, você conta com uma enfermaria devidamente equipada, que é a diferença entre vida e morte. Descansando em seu esconderijo secreto, você recebe todos os benefícios da vantagem Regeneração (Manual 3D&T Alpha, pág. 37). Além disso, seu esconderijo secreto também funciona como uma Arena (Manual 3D&T Alpha, pág. 30).

Foco em Manipulação: a dificuldade de todos os testes de Manipulação do Homem de Preto diminui em um passo (de uma tarefa Difícil para uma tarefa Média, por exemplo). Todos os alvos da manipulação do Homem de Preto — vítimas da perícia ou dos poderes — sofrem uma penalidade de R–1 para resistir.

UFO TEAM ALPHA

tinham mente própria - mas não há qualquer explicação para sua longevidade. Por vezes a Imperatriz age como uma mãe superprotetora, refreando os recentes impulsos aventureiros de seus filhos: decretos imperiais limitam ou proíbem o desenvolvimento de novas tecnologias e exploração de mundos perigosos. Por isso, a evolução tecnológica de Metalian é muito lenta, e só atingiu seu estado atual devido a passagem de muitos milênios.

Apesar disso, a Imperatriz é querida e amada por cada cidadão do Império.

A população de Metalian perfaz cerca de 17 milhões de habitantes, todos concentrados em uma única cidade-colônia. As mulheres são ligeiramente mais numerosas: 57% do total. Apesar de tratar-se de sociedade matriarcal, as mulheres não exercem sobre os homens qualquer autoridade especial - mas estes, por instinto, são impelidos a servi-las e protegê-las. Apenas as incubadoras, uma casta especial de mulheres, são capazes de gerar filhos.

Praticamente todo metaliano já nasce tendo o Império como Patrono. Dentro dos limites do razoável, o Império irá fornecer qualquer equipamento que o indivíduo necessita para desempenhar sua função. O Império atende a qualquer pedido de arma ou equipamento - desde que acompanhado de uma explicação razoável, que será analisada por especialistas. Em geral, não será concedido nenhum equipamento inadequado para o indivíduo em questão (como armas para quem não tem treinamento para utilizá-las).

Metalianos que estejam muito além do alcance do Império, como os exploradores espaciais, não podem tê-lo como Patrono. O mesmo vale para aqueles que agem fora do sistema, desobedecendo ou ignorando ordens imperiais. Estes sejam talvez até perseguidos e caçados, dependendo de suas atitudes - mas também podem, apesar de sua rebeldia, receber ajuda se tiverem problemas.

O Império pode atuar como Patrono para terrestres, mas isso é raro; muitos poucos provam ser valorosos o bastante, dignos dessa honra. Quase sempre isso exige que o terrestre abandone seu próprio mundo para servir à Imperatriz, como qualquer metaliano leal faria - e também receber a inimizade de CADA agência secreta da Terra. A espadachim Sensei é uma das poucas terrestres nessa situação.

NOVO KIT: AGENTE DO IMPÉRIO

Exigências: Devoção (servir ao Império), Inimigo (qualquer uma das agências secretas vistas neste capítulo), Patrono.

Função: Atacante

Como agente do Império, você está em uma posição privilegiada, se comparado com outros humanos. Poucos humanos tiveram essa oportunidade, de servir ao Império. Em contrapartida, isso faz de você, procurado por TODAS as agências da Terra, acusado de traição.

Fortalecimento: Você recebeu modificações genéticas que deixaram seu organismo mais parecido com o de um metaliano. Isso quer dizer que, você fica mais forte, quando exposto a luz solar. Diferentemente dos experimentos feitos na Terra, essa modificação não o torna um meio-metaliano. Enquanto estiver exposto a esse elemento, e por até uma semana depois disso, você pode usar a vantagem Poder Oculto (Manual 3D&T Alpha, pág. 37), gastando apenas 1 PM para cada aumento de +1 nas características. Caso tenha a vantagem, o aumento é de +2!Todas as outras regras de Poder Oculto funcionam normalmente.

Fortaleza Mental: como agente do Império, você conhece segredos que não devem ser compartilhados, por isso, você disciplinou sua mente para dificultar a leitura de seus pensamentos e o controle de sua vontade. Gastando 1 PM, você ganha um bônus de +2 para resistir aos efeitos de Alteração Mental (Mega City, pág. 37), Controle Mental (Mega City, pág. 40), Troca Mental (Mega City, pág. 47) e Telepatia, durante uma cena.

Objetivo Ferrenho: quando luta, nada se coloca entre um Agente do Império e seu adversário. Você é imune à magia Pânico e a qualquer outra forma de medo natural ou mágico. Com um teste de Resistência –2, você é capaz até mesmo de superar fobias da desvantagem Insano até o fim do combate.

UFO TEAM ALPHA

VANTAGENS ÚNICAS

ANDROIDE (1 PONTO)

Vem do grego "andros" (homem) e "oide" (criatura), e significa autômato (robô) de figura humanoide. Um andróide é um construto com aparência e comportamento humanos. É impossível saber a diferença sem um exame cuidadoso ou formas eletrônicas de detecção.

• **Aparência Humana:** Androides normalmente têm boa aparência, para lidar melhor com pessoas. Um andróide de aparência desagradável, ou que possa ser prontamente identificado como não humano, reduz o custo da vantagem única em 1 ponto.

• **Alma Humana:** Alguns androides são tão perfeitos que chegam a ter emoções verdadeiras. Em certos casos, podem nem mesmo saber que são androides, recebendo memórias falsas para acreditar que são humanos. Estes construtos podem ser normalmente afetados por magias e poderes que afetam a mente (Telepatia e magias da escola Elemental (espírito), reduzindo o custo total da vantagem única em 1 ponto.

BIOARMADURA (VARIÁVEL):

Uma bioarmadura é uma minúscula forma de vida simbionte que vive no cérebro do hospedeiro, provocando algum tipo de dano (ele recebe -3 pontos em várias formas de Insano, sendo que uma delas deve ser Furioso).

Em troca, esse hospedeiro recebe a capacidade de transformar sua própria pele em uma fortíssima armadura orgânica, que não apenas protege seu corpo - mas também aumenta sua força, habilidade e oferece outros poderes.

A transformação é parecida com uma Forma Alternativa (demora um movimento para acontecer). Você pode ativar a bioarmadura sempre que quiser, ou então se ficar nervoso ou ferido (e cair vítima da fúria). Você pode voltar ao normal quando quiser, a menos que esteja sob efeito da Fúria.

Com a armadura ativada você não pode ser sufocado e nem intoxicado por gases venenosos. Pode respirar debaixo d'água e em qualquer outro lugar onde exista oxigênio. Os outros poderes recebidos dependem da espécie da Bioarmadura:

Arthroderma vulgaris (F+1, A+2): A espécie mais comum. Não tem outros poderes especiais. 0 Pts

Arthroderma araneus (F+1, H+1, A+1, Aceleração, Movimento Especial: Escalar): Enquanto durar a transformação, o usuário desta Bioarmadura pode escalar paredes como uma aranha. Um sistema de garras e ventosas minúsculas

NOVAS REGRAS

A Pontuação: Em uma campanha de U.F.O. Team, os personagens serão super-heróis. Isso exige um nível de poder superior a uma campanha medieval: os personagens jogadores serão construídos com uma pontuação bem maior que aquela indicada no Manual 3D&T Alpha.

Novato (10 Pontos): você é alguém que descobriu o mundo das conspirações, alienígenas e super-poderes apenas recentemente. Está fazendo seus primeiros contatos com as agências governamentais e supergrupos que combatem alienígenas. Se tiver um Patrono, você será ainda um recruta. Pode ter características até 5, até três Desvantagens de -1 a -2 Pontos, ou duas Desvantagens de qualquer valor.

Soldado (12 Pontos): você já atua na batalha entre terrestres e aliens já há algum tempo, e sabe que existe no mundo muito mais do que os jornais e a TV mostram. Se tiver um Patrono, você já será um combatente regular. Pode ter características até 5, e até três Desvantagens de qualquer valor.

Super (15 Pontos): você se tornou uma peça-chave nas guerras secretas. Se tiver um Patrono, talvez tenha um posto de comando ou faça parte de um grupo especialmente importante. Esta é a pontuação máxima para um personagem jogador recém-criado. Pode ter características até 5 e até três Desvantagens de qualquer valor.

UFO TEAM ALPHA

VANTAGENS & DESVANTAGENS

Quase todas as Vantagens e Desvantagens vistas no Manual 3D&T Alpha também podem ser usados normalmente em U.F.O. Team. Para acrescentar, também poderão ser usados algumas novas Vantagens e Desvantagens vistas no Manual do Defensor e no Manual Tormenta Alpha.

A seguir, uma lista com as Vantagens e Desvantagens permitidas:

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Aliado, Alquimista, Aparência Deslumbrante, Aparência Inofensiva, Assustador, Ataque Combinado, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Boa Fama, Contatos, Controle de Metabolismo, Cura, Deflexão, Domínio de Elemento, Duro de Matar, Energia Extra, Enfraquecer, Energia Vital, Equilíbrio de Energia, Equilíbrio Ying Yang, Escudo, Falação Chateadora, Forma Alternativa, Genialidade, Incorpóreo, Identidade Alternativa, Imortal, Impostor, Imunidade Legal, Inimigo, Instrutor, Intuição, Inventor, Invisibilidade, Ligação Natural, Medicina de Combate, Membros Elásticos, Membros Extras, Memória Expandida, Mentor, Motivador, Movimento Especial, Paralisia, Parceiro, Patrono, Perito, Plano Genial, Poderes Legais , Poder Oculto, Pontos de Magia Extra, Pontos de Vida Extras, Possessão, Reflexão, Reflexos de Combate, Riqueza, Sentidos Especiais, Separação, Sortudo, Técnica de Luta, Telepatia, Teleporte, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Tripulação, Toque de Energia, Torcida, Vigoroso, Voo.

Desvantagens: Ambiente Especial, Amnésia, Assombrado, Azarado, Aziago, Bateria, Cabeça de Vento, Código de Honra, Covarde, Deficiência Física, Desequilíbrio de Energias, Desequilíbrio Ying Yang, Dependência, Devoção, Fetiche, Fracote, Frágil, Fraqueza, Fúria, Guia, Inculto, Insano, Interferência, Ligação Vital, Má Fama, Maldição, Modelo Especial, Monstruoso, Munição Ilimitada, Notívago, Pacifista, Pobreza, Poder Vergonhoso, Poder Vingativo, Ponto Fraco, Preguiçoso, Procurado, Protegido Indefeso, Restrição de Poder, Sanguinário, Segredo.

se desenvolve em suas mãos e pés, permitindo que suba em superfícies lisas. O hospedeiro da araneus torna-se também imune a venenos químicos e biológicos (mas não corrosivos). Essa imunidade funciona mesmo quando a armadura está desativada. 1 Pt.

Arthroderma gladius (F+2, H+1, A+2, Ataque Especial Perigoso): O principal poder da gladius é a capacidade de formar um par de longas garras queratinosas, parecidas com espadas, que ficam recolhidas em compartimentos nos antebraços e podem se distender a uma simples contração muscular. 4 Pts.

Arthroderma hydra (F+3, R+1, A+3, Regeneração): O hospedeiro dessa Bioarmadura receberá uma espantosa capacidade de cura, capaz até mesmo de regenerar inteiramente um braço ou pernas perdidos. Esses poderes funcionam mesmo quando a armadura não está ativada. 6 Pts.

Arthroderma blastos (F+4, H+2, R+2, A+4, Ataque Especial Preciso e Perto da Morte): Esta é a mais poderosa Bioarmadura conhecida. Em situações de emergência, abrindo suas placas peitorais, o hospedeiro pode expor órgãos especiais que permitem disparar um raio destruidor. 8 Pts.

BIOMECANÓIDE (6 PONTOS)

Os biomecanóides foram criados a partir de um experimento secreto governamental: Uma mensagem de rádio extraterrestre enviou instruções sobre como criar um híbrido humano-alienígena, e a fórmula foi testada com alguns embriões humanos. Alguns deles conseguiram escapar, e hoje vivem como fugitivos, enquanto outros atuam como membros de supergrupos ou agentes de certas organizações.

Um Biomecanóide recebe F+2, H+1 e Regeneração. Ele sofre os efeitos de Inculto, porque seu crescimento acelerado em laboratório impediu que tivesse uma educação normal: tem dificuldades para se comunicar e usar Perícias.

Também por esse motivo, um personagem biomecanóide recém criado também não pode possuir nenhuma Perícia. No entanto, eles tem uma fantástica capacidade de aprendizado: mais tarde, com Pontos de Experiência, eles podem recomprar sua Desvantagem Inculto por 1 Ponto. (este é um dos únicos casos a Desvantagem pertencente a uma Vantagem Única pode ser recomprada) e qualquer Perícia por apenas 1 Ponto.

A Regeneração de um biomecanóide só funciona quando ele se concentra na cura, sem executar qualquer outra ação. Este poder não funciona se você está distraído, inconsciente ou fazendo outra coisa. Você também pode respirar sob a água e assumir uma monstruosa forma alienígena blindada com tentáculos (uma Forma Alternativa com A+2, Membros Elásticos e Monstruoso).

CIBORGUE (0 PONTOS):

Um ciborgue é um tipo de "meio-construto", uma combinação de homem e máquina, reunindo o melhor dos dois mundos. Eles são parte máquina, parte ser vivo.

Ciborgues podem ser máquinas com partes humanas ou humanos com partes máquinas. Essa diferença é importante: os primeiros têm cérebros eletrônicos e os últimos têm cérebros humanos.

•**Construto Vivo:** Uma vez que tem partes orgânicas, ciborgues podem recuperar até metade dos seus Pontos de Vida (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem a necessidade de conserto. Isso quer dizer que metade dos seus PVs são "orgânicos" e metade são "mecânicos". Você ainda é imune a magias que afetam apenas seres vivos.

•**Cérebro Orgânico:** Se você escolher essa opção, será normalmente afetado por magias e poderes que afetam seres vivos, e a Vantagem Única custará -1 Ponto.

FILHO DE MARTE (VARIÁVEL):

Duas espécies mortais de bactérias foram descobertas no solo de Marte e reproduzidas na Terra. Quando uma delas contamina um ser humano, este se transforma em um monstro incontrolável, capaz de assumir formas animalescas. Mas quando um ser humano recebe doses controladas das duas bactérias, o resultado é um Filho de Marte - alguém com poderes menores, mas ainda com a cabeça no lugar. Ou quase.

Os poderes de um Filho de Marte dependem do equilíbrio das duas bactérias em seu corpo. Quanto maior o desequilíbrio, mais poderoso - e mais incontrolável - ele será. Filhos de Marte com poderes menores são usados como agentes pela Unidade Ares e outros Patronos. Aqueles com poderes maiores são caçados e capturados, ou exterminados.

Filhos de Marte tem uma série de poderes estranhos: tem atributos ampliados, podem disparar ácido, relâmpagos ou chamas, regeneram seus ferimentos, paralisam suas vítimas com teias, criam asas para voar e coisas assim. Escolha para seu personagem, gratuitamente, três Pontos

UFO TEAM ALPHA

em Vantagens, entre as seguintes: Adaptador (1 Ponto), Membros Elásticos (1 Ponto), Movimento Especial (1 Ponto cada), Paralisia (1 Ponto), Poder Oculto (1 a 3 Pontos), Regeneração (3 Pontos), Sentidos Especiais (1 a 2 Pontos) ou Voo (2 Pontos).

Todos os Filhos de Marte conseguem sentir a presença uns dos outros. Você sempre pode sentir quando outro Filho de Marte está por perto. Não sabe onde está ou quantos são - apenas que está perto!

Quase todos os Filhos de Marte tem uma forma especial de Fúria: Ela só aparece na presença de outro Filho de Marte, obrigando você a ser bem sucedido em um teste de Resistência para não perder o controle e cair vítima da Fúria - pois nessa situação você não pensa, apenas luta como um animal selvagem.

Alguns tipos de Filhos de Marte podem se transformar em criaturas monstruosas, chamadas Formas Guerreiras. Estes seres têm o aspecto de serpentes, lobos, panteras, répteis ou insetos gigantes, sempre em versões biomecânicas grotescas e com poderes estranhos. Se você tiver uma ou mais dessas Formas e cair vítima da Fúria, vai se transformar em uma delas, mesmo sem querer. Cada jogador pode imaginar sua Forma como quiser (com aprovação do Mestre), mas elas sempre devem ter as Desvantagens Inculto e Monstruoso. Exceto por esse detalhe, seguem as regras normais para Formas Alternativas.

Os Filhos de Marte dividem-se entre os seguintes tipos:

Neutros (F+1, H+1): São os mais fracos, mas também os mais calmos - não apresentam nenhum tipo de comportamento anormal. Neutros não tem nenhuma Forma Guerreira, e nunca precisam fazer testes para resistir à Fúria. 4 Pts.

Delta (F+2, H+1, R+1): Um pouco mais poderoso, este Filho de Marte começa a mostrar algum desequilíbrio. Precisa fazer testes de Resistência para impedir a Fúria Guerreira sempre que é ferido por um Inimigo. Ele também não tem nenhuma Forma Guerreira. 6 Pts.

Gamma (F+2, H+2, R+1): Um Filho de Marte deste tipo é muito instável. Precisa fazer testes de Resistência para deter a Fúria quando ferido na presença de um Inimigo (mesmo que não tenha sido ele). Possui uma Forma Guerreira. 9 Pontos.

Beta (F+3, H+3, R+3): Este tipo é muito perigoso, adotado por Patronos apenas em casos extremos. Um Beta precisa fazer testes de Resistência para impedir a Fúria simplesmente por estar próximo de um Inimigo. Possui duas Formas Guerreiras. 12 Pts.

Alfa (F+3, H+3, R+3, A+2): Um Alfa nunca é usado como agente - eles são caçados e executados pela Unidade Ares sem hesitar. Quando trabalha para um Patrono, um Alfa tenta esconder sua condição, fingindo ser um Beta: para isso ele precisa moderar o uso de seus poderes diante de testemunhas. E isso não é nada fácil, pois um Alfa pode enlouquecer muito facilmente - basta estar próximo de um Inimigo e falhar em um teste de Resistência -2. Possui três Formas Guerreiras. 18 Pontos.

Fobiano ou Deimoniano (F+4, H+4, R+4, A+3, Devoção): Este tipo de Filho de Marte é uma pessoa cujo corpo foi totalmente tomado por uma das duas bactérias marcianas. Ele não foi criado por um Patrono - sua contaminação ocorreu por contato direto com Fobos, Deimos ou outros Filho de Marte. Uma destas pessoas pode levar uma vida normal, sem jamais saber que carrega a bactéria, a menos que sinta o Inimigo: quando isso ocorre sua vida passa a ser devotada a encontrar e destruir o Inimigo onde quer que ele esteja.

Fobianos e Deimonianos não tem nenhuma defesa contra a Fúria Guerreira, basta sentir o Inimigo e eles enlouquecem, sem direito a testes. Possuem cinco Formas Guerreiras. Não pode ser comprado (apenas NPCs podem ser Fobianos ou Deimonianos).

LICANTROPO (4 PONTOS):

Diferentemente dos licantropos de origem sobrenatural, o licantropo de U.F.O. Team é o resultado de experimentos genéticos alienígenas em humanos.

Exames feitos em indivíduos com a doença da licantropia - é assim que tem se tratado a licantropia, como uma doença - detectaram que essas pessoas além de ter seu código genético alterado, também possuem um vírus desconhecido em seu organismo. Vírus esse que talvez seja a razão da modificação do DNA.

No geral, o licantropo apresenta aumento de força, agilidade acima dos padrões humanos, além de sentidos aguçados. A maioria tem aparência totalmente bestial, tornando impossível o convívio em sociedade sem apavorar as pessoas comuns, porém, alguns poucos são capazes de alterar essa forma animalesca para sua forma humana normal.

Licantropos não possuem qualquer vulnerabilidade a objetos de prata nem se transformam em noites de lua cheia.

•**Características Animalescas:** Recebe Força +1, Habilidade +1, Faro, Visão e Audição Aguçados e Monstruoso (Apenas quando em forma de fera).

•**Aptidão para Forma Alternativa**: Pode comprar Forma Alternativa (sua forma humana) por apenas 1 Ponto, porém só poder ter UMA forma alternativa.

•**Aptidão para Regeneração:** Pode comprar Regeneração por 2 Pontos.

MEIO-METALIANO (VARIÁVEL):

É possível alterar geneticamente um terrestre para que apresente algumas características metalianas.

Esse tipo de fusão parecia impossível a princípio, de tão imensas as diferenças entre os tecidos biometálico e o nosso. O processo envolve a análise do código genético metaliano por supercomputadores, que sintetizam equivalentes químicos para alterar o genoma terrestre de forma adequada.

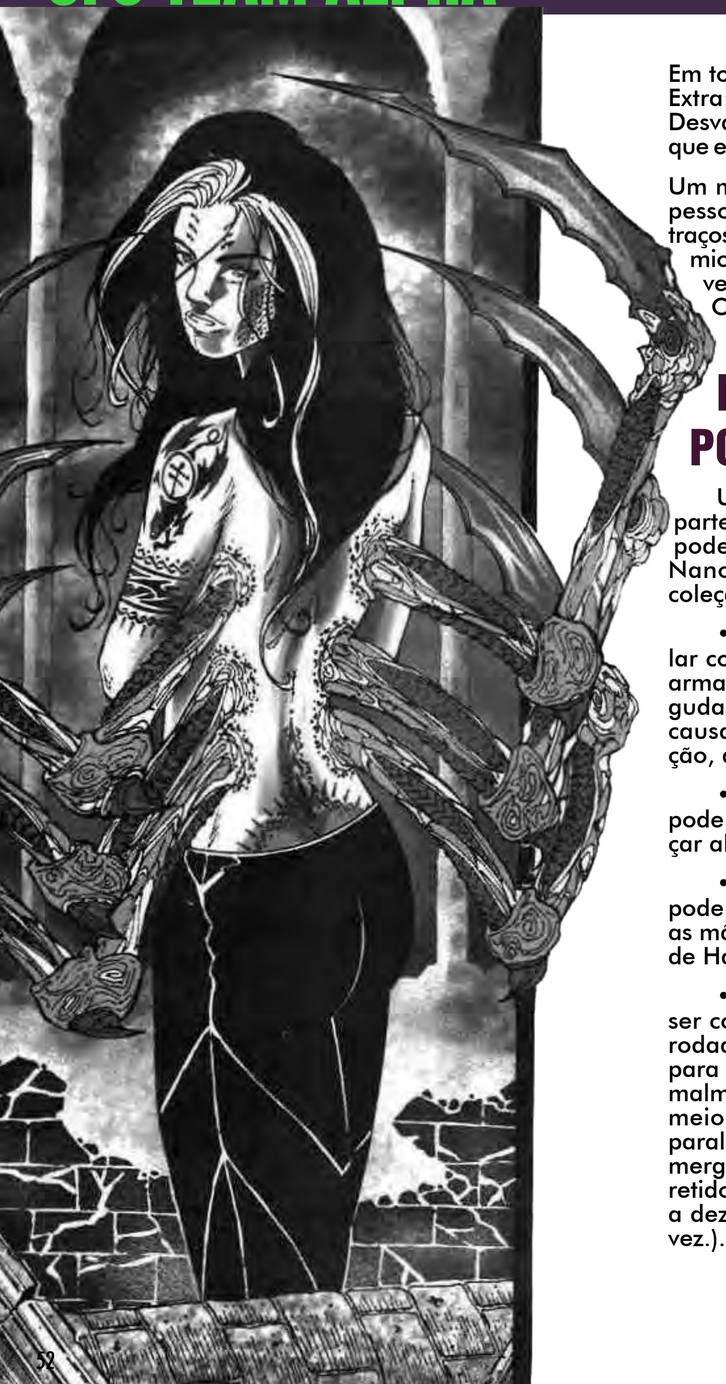
A chamada "metalização" é arriscada, porque sobrecarrega o organismo com metais tóxicos. Os sobreviventes recebem grande força e resistência, dependendo de quanto tenham sido expostos ao processo.

A metalização pode ser comprada em níveis, cada um com seu custo em pontos:

Nível 1: F+1, A+1 (até um máximo de F5, A5). 3 Pts.

Nível 2: F+2, A+2, R+1 (até um máximo de F5, A6, R5). 6 Pts.

Nível 3: F+3, A+3, R+2 (até um máximo de F6, A6, R5). 9 Pts.



Em todos os casos, o personagem recebe Armadura Extra: Esmagamento. Ele também pode comprar a Desvantagem Vulnerabilidade: Químico (-1 Pt) sem que ela conte em seu limite máximo de Desvantagens.

Um meio-metaliano pode se fazer passar por uma pessoa normal, sem problemas, exceto por alguns traços. Os olhos ganham cor metálica (vermelho-cádmio, amarelo-cádmio, amarelo-ouro, azul-cobalto, verde-cobre, cinza-aço, cinza-chumbo ou outras). Os cabelos caem ou ficam branco-prateados.

MEIO-NANOMORFO (2 PONTOS):

Um meio-nanomorfo é um ser humano que tem partes de seu corpo feito de metal líquido. Ele não pode mudar de forma totalmente, como faria um Nanomorfo, mas mesmo assim tem uma grande coleção de habilidades:

•**Adaptador**: Um meio-nanomorfo pode modelar com sua mãos qualquer tipo de instrumento ou arma simples, como clavas, lâminas e peças pontiagudas. Para ataques baseados em Força, ele pode causar dano por esmagamento, corte ou perfuração, à sua escolha.

•**Membros Elásticos:** Um meio-nanomorfo pode alongar seus braços ou tentáculos para alcançar alvos distantes.

•**Bônus em Perícias:** Um meio-nanomorfo pode criar ferramentas e instrumentos diversos com as mãos. Por isso recebe um bônus de +2 em testes de Habilidade ligados à Crime e Máquinas.

•**Regeneração:** Um meio-nanomorfo não pode ser consertado, mas regenera 1 Ponto de Vida por rodada. Caso chegue a 0 PVs, leva 1dx10 minutos para recuperar 1 PV e então volta a regenerar normalmente. As únicas formas de realmente deter um meio-nanomorfo são através de prisão (cativeiro, paralisia, congelamento...) dano contínuo (como ser mergulhado em um tanque de ácido ou metal derretido) ou colapso total (caso ele recebe dano igual a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de uma só vez.).

UFO TEAM ALPHA

NANOMORFO (3 PONTOS):

Um nanomorfo é um construto feito de metal líquido. Não tem partes mecânicas: é formado por milhões e milhões de nanitas - robôs microscópicos que se prendem uns aos outros e agem coordenadamente. Isso permite ao construto assumir quase qualquer forma, exceto máquinas complexas, como armas de fogo.

•**Doppelganger**: Por sua facilidade em mudar de forma e cor, um nanomorfo pode assumir a aparência de qualquer pessoa ou objeto que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho (mas não pode copiar suas memórias ou poderes especiais).

•**Adaptador**: Um nanomorfo pode modelar com sua mãos qualquer tipo de instrumento ou arma simples, como clavas, lâminas e peças pontiagudas. Para ataques baseados em Força, ele pode causar dano por esmagamento, corte ou perfuração, à sua escolha.

•**Membros Elásticos:** Um nanomorfo pode alongar seus braços ou tentáculos para alcançar alvos distantes.

•**Bônus em Perícias:** Um nanomorfo pode criar ferramentas e instrumentos diversos com as mãos. Por isso recebe um bônus de +2 em testes de Habilidade ligados à Crime e Máquinas.

•**Regeneração**: Um nanomorfo não pode ser consertado, mas regenera 1 Ponto de Vida por rodada. Caso chegue a 0 PVs, leva 1dx10 minutos para recuperar 1 PV e então volta a regenerar normalmente. As únicas formas de realmente deter um nanomorfo são através de prisão (cativeiro, paralisia, congelamento...) dano contínuo (como ser mergulhado em um tanque de ácido ou metal derretido) ou colapso total (caso ele recebe dano igual a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de uma só vez.)

•**Aptidão para Separação:** Nanomorfos pagam apenas 1 ponto por esta Vantagem.

PROTEC (5 PONTOS)

Protec são resultado de um recente experimento governamental, que tinha como objetivo reproduzir em terrestres a devoção metaliana. O plano era criar supersoldados mais fortes, rápidos e espertos, que nunca sentiam medo, nunca se cansavam e nunca se rendiam. O plano funcionou. Bom, mais ou menos...

Um Protec surge quando ele é escolhido por um Protegido - uma criança clonada a partir de uma fórmula secreta. Essa criança transmite grandes poderes ao seu Protetor: Ele F+2, H+1, R+1, A+1, PdF+1 e Imortal 1. No entanto, todo esse poder desaparece caso seu Protegido fique distante.

UFO TEAM ALPHA

Você tem um Protegido Indefeso e uma Ligação Natural com ele, sempre sabendo em que direção e distância pode encontrá-lo. Você tem também uma Dependência do seu Protegido; quando ele fica distante mais de 10m por mais de uma hora, você sofre os efeitos normais da Dependência.

Devido a um poder de Regeneração, seus ferimentos se fecham muito rapidamente. Você recupera 1 Ponto de Vida por rodada. Quando seu Protegido fica distante mais de 10m você perde essa capacidade e também deixa de ser Imortal. Todas essas habilidades retornam quando você reencontra seu Protegido.

VAMPIRO (2 PONTOS)

O vampirismo é uma doença (talvez de origem extraterrestre, quem sabe?), causada por uma rara variedade de leucemia, câncer no sangue. Logo após o contágio pelas células cancerosas espalham-se rapidamente pelo corpo, invadindo tecidos saudáveis e tornando-os rijos, frios, como carne morta. A pele fica pálida e gélida, tal qual a de um cadáver. A musculatura estriada responsável pelos movimentos voluntários, ganha força e resistência - o vampiro ganha F+1, H+1 e R+1 (até o limite de 5); mas a musculatura lisa morre, encerrando as atividades dos sistemas circulatório, respiratório, digestivo e outros. Coração, pulmão e estômago não funcionam mais. Incapaz de conseguir sua energia de maneira normal, o organismo só pode continuar vivo com a ingestão de sangue fresco - rico em oxigênio e açúcares.

Assim, a vítima do vampirismo é uma criatura em constante degeneração. A carga energética do sangue termina muito rápido, precisando de renovação diária. O personagem perde 1 Ponto de Vida por hora continuamente, e a única maneira de recuperar esses PVs é ingerindo sangue fresco. Ele pode provir de bancos de sangue ou criaturas vivas, animais ou pessoas. Uma criatura que tenha seu sangue sugado perde PVs em quantidade equivalente à que o vampiro ganha. Perceba que, quanto maior a Resistência de um vampiro, mais PVs ele terá - e menor será sua dependência de sangue. Uma pessoa sugada por um vampiro faz um teste de R+4; se falhar, vai contrair a moléstia.

Os tecidos cancerosos do vampiro não envelhecem nunca. Ele poderá viver virtualmente para sempre,

se não ficar sem sangue. Mas eles não são imortais: um vampiro que chegue a 0 PVs pode morrer como qualquer um. Vampiros não recuperam PVs com descanso, apenas com sangue.

Vampiros são feridos pelas mesmas armas que ferem pessoas normais - com a diferença que podem restaurar seus Pontos de Vida com sangue.

Estacas não os paralisam, embora causem dano normal. Eles não se transformam em um monte de cinzas à luz do dia, mas sua pele perdeu toda a melanina e tornou-se sensível como a de um albino: um vampiro exposto diretamente ao sol sofre queimaduras graves, perdendo 1 PV adicional por hora. Isso não acontece em dias nublados ou com o uso de roupas pesadas.

EQUIPAMENTOS

Este capítulo apresenta numerosos tipos de armas, armaduras e equipamentos especiais em campanhas de U.F.O. Team. Alguns itens mais comuns, podem ser comprados com dinheiro (fica a critério do Mestre estipular valores em moedas).

Outros itens, mais raros e poderosos devem ser comprados com pontos, através da Vantagem Equipamento (não que os itens comuns também não possam ser adquiridos dessa forma) ou por meio de um Patrono. Possuir um Patrono permite que você tenha acesso a certa quantidade de itens sem pagar dinheiro ou pontos em Equipamento.

Durante a criação do personagem você pode escolher entre as armas comuns, uma arma para combate corporal (dano por Força) e outra para combate à distância (dano por PdF), mesmo sem ter um Patrono e sem pagar nada. Estas serão suas técnicas de combate principais. Mais tarde, adotar uma arma ou técnica diferente vai provocar as penalidades normais, a menos que você possua a Vantagem Adaptador.

ARMAS BRANCAS:

Este grupo inclui todas as armas usadas em combate corporal, algumas empunhadas com as mãos, outras arremessadas.

FACA

•F1 (corte), Ataque Múltiplo, Munição Limitada

Descrição: Esta categoria inclui facas, adagas e quaisquer lâminas medindo no mínimo 15 e menos de 60cm (acima desse comprimento será considerada uma espada curta). Uma faca de combate média tem entre 15 e 30 cm, e pode custar entre 20$ e 60$.

Custo: Comum; 1 Ponto de Equipamento.

BASTÃO

•F1 (esmagamento), Munição Limitada

Descrição: Trata-se de qualquer arma capaz de causar dano por contusão, tais como: clavas medievais, cassetetes, tonfas, etc... Todas custam 15$ ou mais.

Custo: Comum; 1 Ponto de Equipamento.

SOCO-INGLÊS

• F1 (esmagamento), Munição Limitada

Descrição: Esta arma consiste de um grupo de anéis metálicos interligados, ou uma barra metálica com buraco para os dedos. Custa 25$.

Custo: Comum. 1 Ponto de Equipamento

UFO TEAM ALPHA

ESPADA KATANA

• F2 (corte), Ataque Múltiplo, Ataque Especial Preciso, Munição Limitada

Descrição: Antiga arma japonesa, mas graças à sua qualidade, popular até hoje.

Custo: Comum. 5 Pontos de Equipamento

ESPADA DE PLASMA

•F4 (fogo), Ataque Especial (Penetrante, Perigoso e Poderoso), Munição Limitada

Descrição: Este cilindro metálico possui uma célula de energia que emite um pulso de plasma autocontido com 80cm de comprimento. Com o devido tempo, corta qualquer coisa.

Custo: Incomum; Só pode ser fornecida por Patronos. 7 pontos de Equipamento.

ESPADA DA GALÁXIA

•F5 (corte), Ataque Especial (Penetrante, Perigoso, Poderoso e Preciso), Modelo Especial (somente personagens com F3 ou superior, podem utilizá-la)

Descrição: Tida como a arma mais preciosa e sagrada para os metalianos, a Espada da Galáxia tem enorme valor sentimental; é um presente forjado pela própria imperatriz e entregue por suas mãos - para metalianos, motivo mais que suficiente para elevar a peça a níveis divinos. Como se isso não bastasse, a espada é também inigualável em combate: combinada com a imensa força natural metaliana, constitui uma arma das mais poderosas - capaz de danificar até mesmo naves estelares.

Sendo a Espada da Galáxia um presente forjado pela própria Imperatriz, e entregue por suas próprias mãos, a peça terá forte influência sobre a força de vontade do metaliano que a possuir. Enquanto estiver consigo o objeto, ele SEMPRE terá sucesso em testes de Resistência contra magia e poderes que afetem a mente.

Custo: Raro. Só pode ser fornecida pelo Império Metaliano

ESPADA DE VIBROLÂMINA

•F3 (corte), Ataque Especial (Penetrante e Perigoso), Munição Limitada.

Descrição: Esta arma de aparência tecnológica possui uma célula de energia que faz com que ela vibre rapidamente. A vibração é invisível a olho nu, mas faz com que a lâmina possa cortar praticamente qualquer coisa.

Custo: Incomum; Só pode ser fornecida por Patronos. 7 Pontos de equipamento.

ARMAS DE PROJÉTEIS E DE ARREMESSO

ARCO OU BESTA

•PdF2(perfuração), Ataque Especial Penetrante, Munição Limitada.

Descrição: versões modernas dessas armas são fabricadas com fibra de carbono, cordas de nylon, aumentando muito sua eficiência se comparadas a armas medievais. Um arco ou besta moderno exige não exige muita força para flexionar, e pode ser inteiramente desmontado para facilitar o transporte. Silenciosas, estar armas são usadas por alguns assassinos profissionais (ou excêntricos). Custam 300$ ou mais.

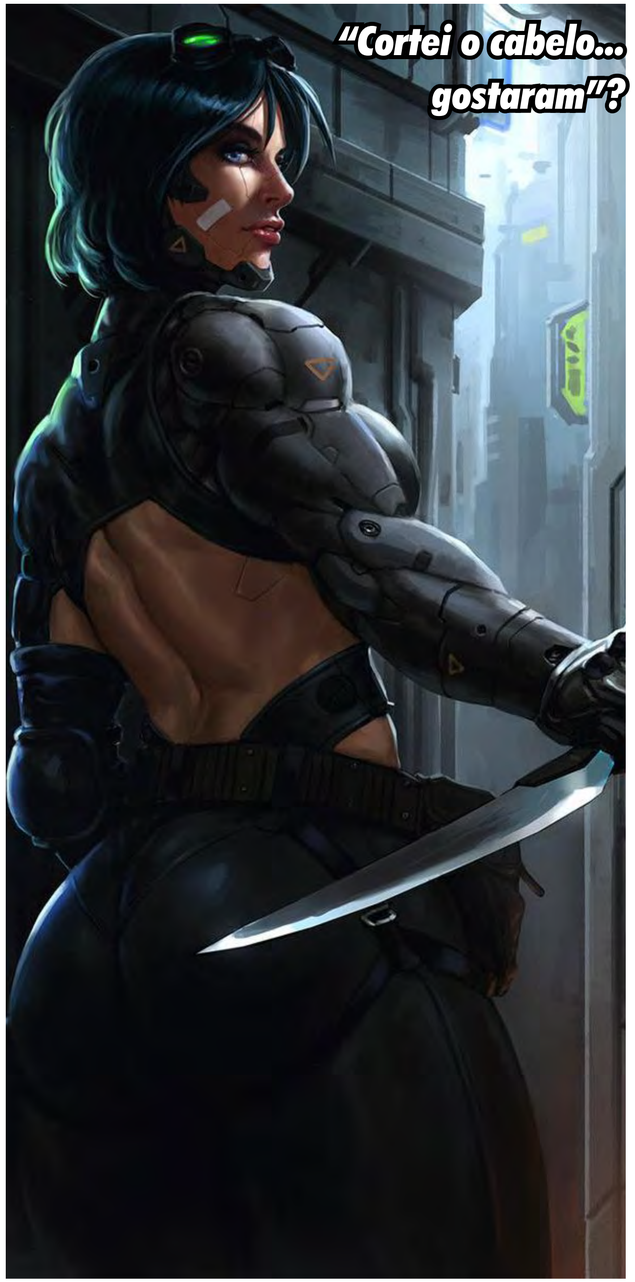
Custo: Comum; 4 Pontos de Equipamento

BUMERANGUE:

•PdF1 (corte ou esmagamento), Munição Limitada

Descrição: Bumerangues são uma arma exótica, usadas por nativos australianos. Peças normais causam dano por Esmagamento e custam entre 30$ e 50$. Peças metálicas com lâminas provocam dano por corte e custam 100$

Custo: Comum. 1 Ponto de Equipamento



GRANADAS ÁCIDAS:

• PdF2 (químico), Ataque Especial Amplo, Munição Limitada

Descrição: Estas granadas são carregadas com ácido concentrado. 50$ cada

Custo: Comum. 7 Pontos de Equipamento.

GRANADAS CEGANTES:

•PdF2 (luz), Ataque Especial Amplo, Munição Limitada

Descrição: Projetadas para atordoar, mais do que para ferir, estas granadas criam uma onda de choque quando explodem. 50$ cada

Custo: Comum. 7 Pontos de Equipamento.

GRANADAS DE CONCUSSÃO

• PdF2 (esmagamento), Implemento (Cegueira), Munição Limitada

Descrição: Quando explodem, estas granadas emitem um clarão cegante. Use as regras para cegueira. 50$ cada

Custo: Comum. 2 Pontos de Equipamento.

GRANADAS DE FRAGMENTAÇÃO

• PdF4 (perfuração), Ataque Especial Amplo, Munição Limitada

Descrição: Quando explodem, essas granadas espalham estilhaços metálicos. 50$ cada

Custo: Comum. 7 Pontos de Equipamento.

GRANADAS FLASHBANG

PdF3 (sônico), Ataque Especial Amplo e Paralisante, Munição Limitada

Descrição: Produzem um estouro alto e um clarão capaz de cegar e desorientar o inimigo. 50$ cada

Custo: Comum. 7 Pontos de Equipamento

LÂMINAS DE ARREMESSO:

•PdF1 (corte), Munição Limitada

Descrição: Nesta categoria estão as facas de arremesso, menores e mais leves que as facas de combate e as lâminas e estrelas de arremesso ninja. Custam entre 10$ e 30$ cada.

Custo: Comum; 1 Ponto de Equipamento.

ARMAS DE FOGO

BIOLASER

•Pdf4 (fogo), Ataque Especial Preciso, Tiro Carregável, Munição Limitada

Descrição: Um biolaser é. basicamente, um sistema de fibras óticas construído a partir de um polímero orgânico à base de silício - uma forma de vida desenvolvida por engenharia genética. Suas ramificações microscópicas fazem com que a luz laser circule milhares de vezes dentro do sistema, amplificando muito sua potência: biolasers estão entre as mais poderosas armas de fogo metalianas.

Biolasers não existem na forma de armas avulsas como pistolas e rifles. Eles podem ser instalados apenas em partes biônicas - por alguma razão ainda desconhecida, a proximidade constante de um corpo vivo é fundamental para a sobrevivência e funcionamento do organismo. Portanto, você não pode recebê-lo de um Patrono como partes de um item para uma missão - apenas adotá-lo como arma durante a criação do personagem. Biolasers podem ser instalados em olhos, mãos e braços.

Custo: Raro; 5 Pontos de Equipamento.

FUZIL DE ASSALTO:

•PdF2 (perfuração); Tiro Múltiplo; Munição Limitada.

Descrição: Uma arma de fogo automática, capaz de disparar rajadas de tiros.

Custo: 4 pontos de equipamento.

FUZIL DE PRECISÃO

•PdF2 (perfuração); Sentidos Especiais (infravisão, visão aguçada, visão no escuro), Tiro Carregável; Munição Limitada.

Descrição: Arma de fogo projetada para tiros a longa distância, com uma luneta acoplada. 1000$

Custo: 4 pontos de equipamento.

FUZIL IÔNICO:

•PdF4 (elétrico); Inimigo (construtos); Maldição Suave (só pode atacar construtos), Munição Limitada.

Descrição: Uma arma que dispara um pulso eletromagnético ("EMP", na sigla em inglês), feito especialmente para combater robôs, metalianos e traktorianos. Foi projetado pelos técnicos do NORAD logo após a descoberta dos traktorianos.

Custo: Incomum; 4 pontos de equipamento.

FUZIL LASER

•PdF4 (fogo); Ataque Especial (preciso); Munição Limitada.

Descrição: Uma versão maior e mais potente da pistola laser.

Custo: Incomum; 6 pontos de equipamento.

LANÇA-CHAMAS:

•PdF4 (fogo); Ataque Especial (lento, poderoso), Munição Limitada.

Descrição: Uma arma temível, que dispara uma longa língua de fogo contra os adversários.

Custo: Incomum; 6 pontos de equipamento.

LANÇA-CHAMAS DE PLASMA

•PdF4 (fogo); Ataque Especial (penetrante, perigoso, poderoso), Munição Limitada.

Descrição: Uma arma temível, que dispara uma longa língua de fogo contra os adversários.

UFO TEAM ALPHA

Custo: 6 pontos de equipamento.

METRALHADORA

•Pdf3 (perfuração), Tiro Múltiplo, Munição Limitada.

Descrição: Maiores e mais pesadas que as submetralhadoras, estas armas geralmente são usadas sobre tripés. Costumam ser usadas em modo semi-automático e totalmente automático, mas algumas podem fazer disparos simples. 1000$

Custo: Comum. 4 Pontos de Equipamento

PISTOLA ATORDOADORA:

•Pdf0 (sônico), Ataque Especial Preciso e Paralisante, Munição Limitada

Descrição: São armas sônicas que não causam dano - apenas atacam o sistema nervoso do alvo. A vítima deve fazer um teste de resistência; falha indica que o alvo foi atordoado, ficando inconsciente ou incapacitado por 20 minutos. Não funcionam no vácuo.

Custo: Incomum. 5 Pontos de Equipamento

Pistola Calibre .50:

•Pdf2 (perfuração), Ataque Especial Penetrante, Munição Limitada

Descrição: Pistola de alto calibre feita para ultrapassar a blindagem pesada de robôs.

Custo: Comum. 4 Pontos de Equipamento

PISTOLA ELETRO-PERTURBADORA:

•Pdf0 (elétrico), Paralisia, Munição Limitada

Descrição: Armas com fibras supercondutoras desenhadas para inferir no sistema nervoso metaliano, os eletro-perturbadores exercem sobre eles o efeito de uma arma sônica atordoadora. Esta arma funciona perfeitamente no vácuo e seu disparo também pode prejudicar o funcionamento de aparelhos eletrônicos em geral, através de oscilação da voltagem; máquinas pesadas como veículos e armas não serão afetadas, mas computadores e outros aparelhos delicados terão seu desempenho comprometido.

Custo: Incomum; 5 Pontos de Equipamento.

PISTOLA LASER

•Pdf3 (fogo), Ataque Especial Preciso, Munição Limitada

Descrição: A nova geração de armas de fogo. Dispara um raio extremamente preciso. Seu uso em público é proibido.

Custo: Incomum. 5 Pontos de Equipamento

PISTOLA SÔNICA

•Pdf3 (sônico), Ataque Especial Preciso, Munição Limitada

Descrição: São armas que disparam som concentrado. São inúteis no vácuo.

Custo: Incomum. 5 Pontos de Equipamento

RIFLE

•Pdf2 (perfuração), Sentidos Especiais (Infravisão, Visão Aguçada, Visão no Escuro), Tiro Carregável, Munição Limitada.

Descrição: Armas de fogo com cano mais longo que as pistolas, e também um cabo de apoio no ombro para melhorar sua precisão. Agentes secretos utilizam rifles de assalto, uma categoria especial semi-automática com clips de munição que pode disparar tiros normais ou em modo automático. Custam 2000$.

Custo: Comum. 5 Pontos de Equipamento.

SUB-METRALHADORA

•Pdf2 (perfuração), Tiro Múltiplo, Munição Limitada.

Descrição: Essas armas tem cano mais curto que um rifle de assalto, mas sua cadência de tiros é muito maior. 900$

Custo: Comum; 4 Pontos de Equipamento.

MUNIÇÕES ESPECIAIS

PERFURANTE DE ARMADURA:

Descrição: Revestidas com uma cobertura deslizante (geralmente teflon), estas balas são adequadas para penetrar em armaduras e carapaças - mas provocam dano menor, justamente porque penetram sem causar grandes estragos. Em termos de regras elas impõem um redutor de -2 na FD do adversário, mas reduz o PdF do usuário em 1 ponto.

Custo: 3 Pontos de Experiência por uma quantidade balas igual ao seu PdFx5.

ALTO-IMPACTO

Descrição: Esta munição é oposta à perfurante de armadura. São balas mais lentas e com menor poder de penetração que balas normais, mas quando penetram no alvo elas expandem, provocando dano maior. O alvo ganha um bônus de +1 na rolagem de Força de Defesa, mas o dano que atravessa a FD é dobrado.

Custo: 5 Pontos de Experiência por uma quantidade balas igual ao seu PdFx5.

SEDAZAN

Ao ser atingido por esta munição, caso não esteja usando proteção adequada, a vítima deve fazer um teste de Resistência. Falha resultará em desmaio imediato.

Descrição: Esta munição especial não exige uma arma própria (ao contrário de outras

UFO TEAM ALPHA

armas tranquilizantes), pois se ajusta às armas de fogo comuns. São balas que provocam dano mínimo(resultado 1 no cálculo da Força de Ataque), mas carregam em seu revestimento, um sedativo poderoso.

Custo: 3 Pontos de Experiência por uma quantidade de balas igual seu PdFx3.

ARMADURAS

ARMADURA DE COMBATE PROPELIDA

•F+1, A+2, Munição Limitada.

Descrição: Esta é uma armadura padrão usada por guardas e soldados em instalações que lidam com aliens, como o NORAD. É confeccionada em microfibra de titânio-manganês e movimentada por servomotores que ampliam a força do usuário. O capacete é equipado contra gases e comunicador de curto alcance. A armadura pode ser despolarizada e dobrada como uma roupa comum, podendo assim ser guardada em uma mala grande

Custo: Incomum; 2 Ponto de Equipamento

COURO BLINDADO

•A+2, Munição Limitada.

Descrição: Muitos agentes secretos usam roupas feitas com o chamado "couro blindado", jaquetas e capas confeccionadas com microfibras metálicas que aumentam muito sua resistência; são melhores, mais eficientes e mais leves que coletes à prova de balas.

Custo: Comum; 1 Ponto de Equipamento.

COURO METALIANO:

•Armadura Extra: Luz, Munição Limitada.

Descrição: A pele de metalianos tem sido usada para revestir trajes protetores terrestres, ou armaduras traktorianas. Ela não concede armadura adicional, pois a enorme resistência dos metalianos reside na dureza de seus tecidos, não em qualquer proteção externa. As propriedades refratárias da pele, contudo, fazem-a excelente para proteger contra laser e ataques luminosos.

Custo: Incomum; 3 Pontos de Equipamento

EXOESQUELETO ID

F2 (esmagamento), A2; Munição Limitada.

Descrição: Este traje de combate desenvolvido pela NASA aumenta a força de seu usuário, além de protegê-lo. De uso exclusivo das Forças Armadas.

Custo: 3 pontos de equipamento.

EXOESQUELETO ID II

•F3 (esmagamento), A3; Aceleração; Munição Limitada.

Descrição: Um modelo mais avançado do Exoesqueleto Id. Ao contrário da versão básica, este só está disponível para algumas agências governamentais.

Custo: 6 pontos de equipamento.

TRAJE CIBERNÉTICO

•F+2, A+4, Munição Limitada.

Descrição: A origem deste artefato é um mistério. Apenas metalianos tem tecnologia para construí-lo - mas o traje não é desenhado para o seu corpo, sendo utilizável apenas por terrestres. Micromotores espalhados por todo o traje aumentam a força do usuário. Alguns destes trajes foram encontrados em outros planetas, em meio à ruínas de estruturas estranhas e destroços de naves desconhecidas. Supõe-se que sejam obra de uma civilização muito avançada, há muito desaparecida.

Custo: Raro; 5 pontos de Equipamento. Só pode ser concedido pelo Império Metaliano.

OUTROS ITENS

BINÓCULO ESPECIAL

• Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada, Infravisão)

Descrição: Agentes do NORAD e outras agências usam dispositivos óticos especiais equipados com zoom, intensificadores de luz e sensor infravermelho. Binóculos também são equipados com amplificadores de som, mas precisam ser seguros diante dos olhos. 1800$

Visores por outro lado, ficam presos à cabeça, deixando as mãos livres. 5000$

Custo: Incomum; 4 pontos de equipamento.

DETECTOR DE DNA:

Descrição: Fundamental na caça aos aliens, este aparelho pode detectar qualquer alienígena, detectando seu DNA à distância. O detector também pode ser utilizado para detectar pessoas específicas desde que se tenha um registro completo de seu DNA.

Os D-DNA existem em dois tamanhos. Um modelo portátil, usado na cintura e disfarçado como um telefone celular, com alcance de apenas 3m (quando a criatura procurada entra no alcance, o aparelho toca como um telefone comum). O maior e menos discreto tem o tamanho de uma mala grande, e parece um tipo de laptop gigante; quando aberto, a tampa revela um monitor de vídeo com fotos de satélite mostrando uma área de 2 km quadrados.

Custo: Raro; Concedido apenas por Patronos.

GERADOR DE INTERFERÊNCIA:

• A2, Munição Limitada.

Descrição: Assombrados com o fantástico domínio metaliano sobre as transmissões de rádio, terrestres e traktorianos desenvolveram este aparelho para reduzir sua vantagem no campo de batalha. O gerador é do tamanho de uma mochila e, uma vez ativado, cria um intenso campo de estática que

UFO TEAM ALPHA

imita os efeitos da Desvantagem Interferência - mas com um alcance de 2,5 km! É verdade que rádios terrestres e traktorianos também serão inutilizados, mas eles acreditam - e com razão - que o transtorno será muito maior para os metalianos.

Metalianos dentro do campo de estática só podem falar entre si, tocando-se, para que a voz seja transmitida pela pele. Além disso, eles serão muito incomodados pelo "chiado", sofrendo um redutor de -1 em testes de habilidade. O mesmo vale para qualquer criatura capaz de ouvir rádio (como alguns traktorianos).

Custo: Incomum. 1 ponto de equipamento.

GRILHÃO

•A5, Toque de Energia: Elétrico; Munição Limitada.

Descrição: Esta coleira ou bracelete de eletrochoque é uma arma não letal, que serve para nocautear a vítima. Quando ativado, emite uma carga de alta voltagem, que podem levar a vítima a perder os sentidos durante pelo menos 30 minutos, menos sua Rx3 (se tem Resistência 3, irá despertar em 21 minutos). O controle do grilhão tem alcance de 2,5km.

Custo: Incomum. 5 pontos de equipamento.

IMPLANTE COMUNICADOR:

Descrição: Muitos agentes têm um de seus dentes cirurgicamente substituído por um sofisticado transmissor-receptor de rádio, alimentado pelo próprio calor corporal. Ele transmite a voz do usuário e também recebe mensagens, fazendo vibrar o osso da mandíbula de forma que ele possa ouvir. Um I-Com permite falar livremente com o comando da missão e com todos os seus colegas, discretamente e sem ser notado. Apesar do curto alcance (apenas 100m), o sinal do implante pode ser captado por uma unidade móvel em um furgão e retransmitido até o quartel-general.

Um I-Com não pode ser ligado ou desligado pelo próprio usuário - apenas o comando da missão pode fazê-lo

Custo: Incomum. Concedido apenas por Patronos.

I-LOC (IMPLANTE LOCALIZADOR):

Descrição: Com o aspecto de um pequeno objeto metálico, esta peça é baseada nos mesmos princípios dos implantes encontrados em vítimas de abdução - supostamente raptadas por extraterrestres. Firmemente preso a um osso (geralmente a quinta ou sexta vértebra, logo atrás do pescoço), o implante transmite um sinal constante que pode ser captado no quartel general para informar a localização de seus agentes. Alguns Patronos colocam estes implantes em seus agentes sem que eles saibam.

Custo: Incomum. Concedido apenas por Patronos

INDUTOR ANESTÉSICO:

Descrição: Este aparelho do tamanho de um punho fechado, tem o aspecto de uma pequena caixa com correias. É usado por metalianos para reduzir a circulação elétrica no corpo, inibindo o metabolismo. Quando afivelado a um braço ou perna, "desliga" aquela parte do corpo e faz sumir qualquer dor; preso à cabeça, funciona como sedativo - podendo apenas relaxar o paciente ou adormecê-lo profundamente, dependendo da regulagem. Um metaliano ou construto pode aos efeitos do indutor se tiver sucesso em um teste de Resistência -2.

O indutor anestésico também pode ser utilizado para desativar qualquer aparelho eletrônico ao qual esteja conectado - exceto grandes máquinas, como veículos e naves. Ele é inútil em terrestres, mas funciona com traktorianos.

Custo: Raro. Concedido pelo Império Metaliano.

MiniCom:

• A1, Genialidade, Munição Limitada

Descrição: Embora se pareça com um laptop comum, este computador portátil é dez vezes mais potente que a melhor máquina disponível no mercado. Ligado por satélite diretamente aos computadores da Unidade Ares, um MiniCom pode ser conectado a qualquer rede de computador para que os técnicos do NORAD consigam invadir e decifrar o sistema. Caso a ligação por satélite não seja possível (devido a mau tempo, interferência elétrica, etc...), um agente de campo pode ele próprio usar o MiniCom para invadir outros sistemas, testando Máquinas ou Computação.

Custo: Incomum; Concedido apenas pelo NORAD.

MULTISCÓPIO:

• A2, Sentidos Especiais (Infravisão, Visão Aguçada, Visão de Raio-X, Ver o Invisível), Munição Limitada.

Descrição: Este sofisticado instrumento ótico lembra um pequeno canhão articulado, podendo ser confundido com um deles em tamanho e aparência.

Deve ser montado sempre sobre o ombro, para um melhor desempenho.

Custo: Incomum; 5 pontos de equipamento.

PELE ARTIFICIAL:

•A0, Medicina de combate, Munição Limitada.

Descrição: Estes curativos de pele plástica são usados para cobrir ferimentos e manter a carne firme no lugar da pele normal. O curativo assume a cor da pele do paciente, de modo que apenas um exame cuidadoso pode acusar a diferença.

Custo: Incomum. 1 ponto de equipamento.

RASTREADOR MOLECULAR

Descrição: Do tamanho de uma gaita de boca, este sensor detecta partículas químicas e, com suas luzes, identifica a que tipo de criatura pertenceram. O aparelho fornece um bônus de +2 em testes com as Perícias Investigação e Sobrevivência quando usado para seguir pistas. Um teste normal diz se um extraterrestre passou por determinado lugar; outro teste permite saber que tipo ele é.

Custo: Incomum. Concedido apenas por Patronos.

SINALIZADORES

Descrição: Estes transmissores de rádio em miniatura podem ser colocados em pessoas, veículos e demais objetos - e mais tarde, rastreados eletronicamente à distância. Os sinalizadores variam imensamente em alcance e custo, desde simples 100 metros até aqueles com alcance mundial, ligados ao GPS. Os menores sinalizadores disponíveis na Terra são adesivos semi-transparentes do tamanho de uma unha, quase imperceptíveis.

Custo: 5 pontos de equipamento.

TRADUTOR UNIVERSAL:

A1, Idiomas, Telepatia (somente para efeito de comunicação), Munição Limitada

Descrição: Além de muito prático para se comunicar com extraterrestres, este pequeno dispositivo também permite traduzir outros idiomas da Terra. Por ser telepático, também funciona com criaturas que usam outras formas de comunicação (metalianos, por exemplo).

Custo: Raro; Concedido apenas por Patronos.

AÇO NUCLEAR

O aço nuclear não tem nenhum relação com o aço comum , a liga de ferro e carbono que usamos na Terra. Na verdade, ele é feito de hidrogênio, o elemento mais leve e abundante do universo.

Um átomo de hidrogênio é formado por um próton, que constitui seu núcleo; e um elétron, que circula à sua volta. Quando o hidrogênio é submetido a pressões intensas, dois átomos de hidrogênio fundem seus núcleos em um só - a chamada fusão nuclear. que libera imensas quantidades de energia. Essa energia é responsável pela luz e calor que emanam das estrelas.Se a pressão não é suficiente para fundir os átomos, contudo, o hidrogênio fica apenas comprimido em estado metálico. Isso só acontece no núcleo de planetas massivos como Júpiter, Saturno e Metalian.

Nessas condições, o hidrogênio torna-se tremendamente denso, quase indestrutível - a mais resistente substância conhecida.

Há apenas duas maneiras conhecidas de danificar o aço nuclear: desintegração atômica (uma tecnologia muito além da ciência de qualquer civilização conhecida na galáxia) ou reação matéria/antimatéria: embora a força da explosão em si não seja suficiente para quebrar o metal, seus átomos podem ser destruídos aos poucos pelo contato com a antimatéria. O aço nuclear não pode ser fabricado em laboratório.

Também não é possível buscá-lo onde ele se forma, no núcleo de planetas massivos, uma vez que nenhuma nave ou dispositivo pode resistir ao calor e pressão nesses lugares. O único mundo onde ele pode ser obtido é Metalian, onde ocasionais erupções vulcânicas expelem fragmentos de minério de hidrogênio para a superfície. Esses fragmentos são raríssimos: todo aço nuclear já encontrado em Metalian não seria suficiente para revestir uma única nave, ou mesmo encher um vagão de trem. Essa é uma das razões do imenso valor de uma Espada da Galáxia, ou outra arma feita do mesmo material.

Qualquer objeto fabricado com aço nuclear possui Armadura Infinita. Este item não está disponível para personagens jogadores durante a criação do personagem - um objeto de aço nuclear só poderá ser conquistado em campanha, e será muito cobiçado por todas as agências e aliens.

CLONAGEM

Ao contrário do que previa a ficção científica, não é possível criar novas pessoas a partir de clones.

Memórias e personalidades não são "copiadas" juntamente com o clone, de modo que no final teremos apenas uma criatura de cérebro vazio. Um clone em estágio embrionário, contudo, pode crescer e ser educado para tornar-se um indivíduo como outro qualquer. Alguns Patronos da Terra utilizam apenas clones em suas fileiras.

Metalianos utilizam clonagem (sim, pois eles têm células e um código genético gravado nelas) apenas para transplantes, sendo rigorosamente proibidas quaisquer outras aplicações. Traktorianos reproduzem-se clonando novos cérebros para habitar novos corpos mecânicos; esses cérebros, como já foi dito, irão resultar sempre em indivíduos com personalidades próprias - e não cópia fiéis do cérebro anterior.

Partes clonadas podem ser usadas para produzir membros extras; uma prótese pode ser implantada fora do lugar e produzir esse efeito, sem risco de rejeição.

TEXTO ORIGINAL: MARCELO CASSARO

ADAPTAÇÃO PARA 3D&T ALPHA VAGNER "KAINE" OLIVEIRA

UFO TEAM ALPHA

ADAPTAÇÃO PARA 3D&T ALPHA: WELLINGTON BOTELHO

Mobile Suit Gundam AGE é uma série de televisão japonesa de anime de ficção científica japonesa de 2011 e a décima segunda da longa franquia Gundam da Sunrise.

Esta meta-série Gundam se passa em uma Terra futurista atormentada por uma guerra interplanetária que se estende por um século inteiro. Sua história gira em torno de três protagonistas da mesma família, cada um pilotando sua própria versão do mecha de mesmo nome, lutando para defender a Terra e suas colônias espaciais de uma raça inimiga muito mais avançada em termos de tecnologia.

Inicialmente foi idealizada para ser um jogo de videogame, mas por algum motivo, chamou a atenção dos produtores que encomendaram o anime. A abordagem de contar uma história de guerra de 100 anos, na visão de três gerações parece promissora, mas não é o que acontece. Em cada arco, vemos a mesma história se repetindo – um ataque dos inimigos, o surgimento do Gundam AGE, novos mobiles suits inimigos poderosos, upgrades e a passagem de bastão para a nova geração.

Com um enredo raso e voltado para um público infantil, mas abordando as mazelas da guerra, Gundam AGE é uma bagunça sem pé e cabeça.

A história começa com Flit, que é o herói de guerra “gundam” padrão, depois vem Asemu, filho do protagonista, que não possuí nenhuma característica genética sobre-humana da franquia, mas é um superpiloto multitarefa de alta performance, e por fim, surge Kio, que possuí um poder genético sobre-humano tão gigante, que no começo do arco, chega a atrapalhar sua pilotagem, e ao contrário de seus antecessores (avô e pai), não gosta de matar seus inimigos.

Nos últimos episódios, todos os membros da família se reúnem e partem para destruir o inimigo.

O único atrativo da série sãos os mobiles suits, que fazem referências aos Gundam RX-78-II, Zeta Gundam e Gundam Double Zeta. A última versão, Gundam AGE-FX também foi inspirada no Nu Gundam (RX-93 v Gundam), do famoso filme o Contra-ataque de Char.

Se você leitor quiser assistir este anime, fique à vontade. Como em todas as séries da franquia, algo não agradará (enredo fraco, protagonista roubado, infantilização da história), mas se quiser uma sugestão, veja Gundam Iron-Blooded Orphans ou algo mais antigo, como Gundam 00.

Arco 1 Flit Asuno (AG 115)

Na AG 101 (do ano 101 do calendário Advanced Generation) uma entidade misteriosa conhecida no momento apenas como "UE", ou " Unknown Enemy", ataca e destrói a colônia espacial Angel. Este ataque brutal se torna famoso como "O dia em que o anjo caiu" e marca o início da "Guerra dos Cem Anos".

A série começa em AG 108 quando o UE ataca a colônia espacial Ovan, onde Flit Asuno vive com sua mãe depois que eles escaparam da colônia Angel antes de sua destruição. A mãe de Flit é mortalmente ferida pelo UE, mas antes de morrer, ela entrega ao filho o "AGE Device", que contém as plantas de uma arma poderosa do passado - o antigo messias chamado "Gundam".

GUNDAM AGE-1 – 17S

F2 (Foco)	HO	R3	A2	PdF2 (Foco)

15 PVs	15 PHs

Vantangens: Mecha [0], Adaptador [1], Ataque Especial (Rifle DODS, PdF; Longo, Penetrante e Preciso) [4], Escudo [1], Forma Alternativa (AGE-1 Titus) [1], Forma Alternativa (AGE-1 Spallow) [1], Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) [1].

Desvantagens: Bateria [-1].

Altura: 18,0 m - **Peso:** 43,5 t.

Cockpit: apenas um piloto, na cabine do peito;

Classificação: Traje móvel, protótipo de multimodo.

Armamentos Padrão:
. 2x Sabre / adaga de energia (FA = 2 + H + 1d6);
. Rifle DODS (Ataque Especial, FA = 4 + H + 1d6);
. Escudo Grande (Escudo, FD = 4 + H + 1d6)

Flit passa os próximos anos estudando engenharia em uma base da Federação da Terra na colônia espacial de Nora, enquanto projeta o Gundam AGE-1 a partir dos projetos do AGE Device. Sete anos depois, na AG 115, Flit completa o Gundam AGE-1 Normal, assim como o UE ataca Nora, e faz uso dele para ajudar a tripulação do navio de guerra da Federação "Diva" a evacuar os cidadãos da colônia antes que ela seja destruída. Determinado a levar a batalha para a UE por destruir sua casa duas vezes, Flit concorda em servir no esquadrão de roupas móveis de Diva pilotando o Gundam.

Depois de reunir inteligência e poder militar suficientes para estabelecer um curso de ação, a equipe de Diva e seus aliados lançam um ataque bem-sucedido para destruir a fortaleza secreta do UE no asteróide Ambat. Na ocasião, eles descobrem que os UE são realmente descendentes de uma missão humana fracassada enviada para colonizar Marte, deixada para morrer pela Federação da Terra, que formou sua própria nação no planeta vermelho chamada "Vagan".

Arco 2 – Asemu Asuno (AG 140–142)

25 anos após a batalha em Ambat, a guerra da Federação contra Vagan continua aumentando sem fim, à medida que seus nimigos rejeitam todas as ofertas de um tratado de paz.

Flit, agora casado e pai de dois filhos, é um comandante das forças da Terra determinado a destruir os Vagans e escolhe seu filho Asemu para sucedê-lo como piloto do Gundam, confiando-lhe o dispositivo AGE em seu aniversário de 17 anos. Depois de defender com sucesso sua colônia dos ataques de Vagan com o Gundam AGE-1, Asemu se alista nas forças armadas e, assim como seu pai antes dele, ele se junta ao esquadrão de roupas móveis de Diva, pilotando a unidade sucessora do AGE-1, o Gundam AGE-2.

Sob o comando de Flit, as forças da federação, lideradas por Asemu e a equipe de Diva, com sucesso, interrompem várias tentativas de Vagan de progredir com a invasão da Terra. Flit também consegue expor uma conspiração em larga escala envolvendo várias autoridades corruptas em confrontos com os Vagans, levando a uma enorme mudança de poder na Esfera da Terra.

GUNDAM AGE-1 TIFUS – 17S

F4 (Foco)	HO	R3	A4	PdF0

21 PVs	15 PHs

Vantangens: Mecha [0], Adaptador [1], Forma Alternativa (AGE-1) [1], Forma Alternativa (AGE-1 Spallow) [1], Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) [1], Técnica de Luta (Ataque Violento, Ataque Surpreendente, Investida, Peito Aberto) [2], Vigoroso [1].

Desvantagens: Bateria [-1].

Altura: 17,6 m - **Peso:** 62,5 t.

Cockpit: apenas um piloto, na cabine do peito;

Classificação: Traje móvel, protótipo pesado para combate corporal.

Armamentos Padrão:
. 2x beam Lariat (braços) (Ataque Violento, FA = 4 + H + 1d6 + 1d6)
. 2x beam knee kick (joelhos) (Ataque Surpreendente, FA = 4 + H + 1d6)
. 2x beam shoulder tackle (ombros) (Investida, FA = 4 + H + 1d6 + F+1 para cada 10 m que conseguir correr).

Dez anos depois, logo após o nascimento de seu filho Kio, Asemu parte para uma missão final que termina com seu desaparecimento, embora seu Age Device tenha sido recuperado e confiado a Kio.

GUNDAM AGE-1 SPALLOW – 175

F3 (Foco)	H0	R3	A2	PdF1 (Perfura.)

15 PVs	15 PHs

Vantangens: Mecha [0], Adaptador [1], Aceleração [1], Ataque Especial (Shigeru Blade, F; Penetrante, Perigoso e Poderoso) [4], Forma Alternativa (AGE-1) [1], Forma Alternativa (AGE-1 Titus) [1], Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) [1].

Desvantagens: Bateria [-1].

Altura: 18,7 m **- Peso:** 33,4 t.

Cockpit: apenas um piloto, na cabine do peito;

Classificação: Traje móvel, protótipo de alta velocidade para combate corporal.

Armamentos Padrão:
. Shiguru Blade (Ataque Especial, FA = 5 + H + 1d6)
. 2x Needle Gun (FA = 1 + H + 1d6)

GUNDAM AGE-2 – 245

F3 (Foco)	H0	R4	A3	PdF3 (Foco)

20 PVs	20 PHs

Vantangens: Mecha [0], Adaptador [1], Ataque Especial (Hyper Rifle DODS, PdF; Longo, Penetrante, Poderoso e Preciso) [5], Escudo [1], Forma Alternativa (G-Strider) [1], Forma Alternativa (AGE-2 Double Bullet) [1], Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) [1], Voo [2].

Desvantagens: Bateria [-1].

Altura: 18,3 m **- Peso:** 28,7 t.

Cockpit: Traje móvel, protótipo transformável de multimodo;

Classificação: Traje móvel, protótipo de multimodo.

Armamentos Padrão:
. 2x Beam Saber (FA = 3 + H + 1d6)
. Hyper Rifle DODS (Ataque Especial, FA = 5 + H + 1d6)
. Escudo (Escudo, FD = 6 + H + 1d6)

GUNDAM AGE-2 G-STRIDER – 175

F2 (Foco)	H0	R4	A3	PdF3 (Foco)

20 PVs	20 PHs

Vantangens: Mecha [0], Aceleração [1], Ataque Especial (Hyper Rifle DODS, PdF; Longo, Penetrante, Poderoso e Preciso) [5], Forma Alternativa (AGE-2) [1], Forma Alternativa (AGE-2 Double Bullet) [1], Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) [1], Tiro Múltiplo [2], Voo [2].

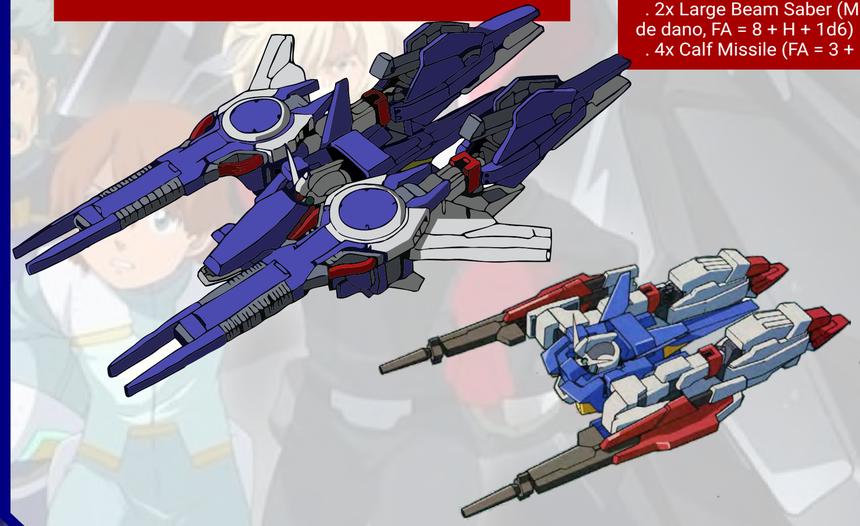
Desvantagens: Bateria [-1].

Altura: 18,3 m **- Peso:** 28,7 t.

Cockpit: Apenas um piloto, na cabine do peito;

Classificação: Traje móvel, protótipo transformável de multimodo.

Armamentos Padrão:
. 2x Beam Vulcan (Tiro Múltiplo, FA = 3 + H + 1d6 x H)
. Hyper Rifle DODS (Ataque Especial, FA = 5 + H + 1d6)



GUNDAM AGE-2 DOUBLE BULLET (245)

F3 (Foco)	H0	R4	A2	PdF3 (Foco)

20 PVs	20 PHs

Vantangens: Mecha [0], Ataque Especial (Twin DODS Cannon, PdF; Longo, Poderoso) [3], Ataque Múltiplo [1], Forma Alternativa (G-Strider) [1], Forma Alternativa (AGE-2) [1], Implemento (Aumento de Dano) [1], Membros Elásticos [1], Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) [1], Tiro Múltiplo [2], Voo [2].

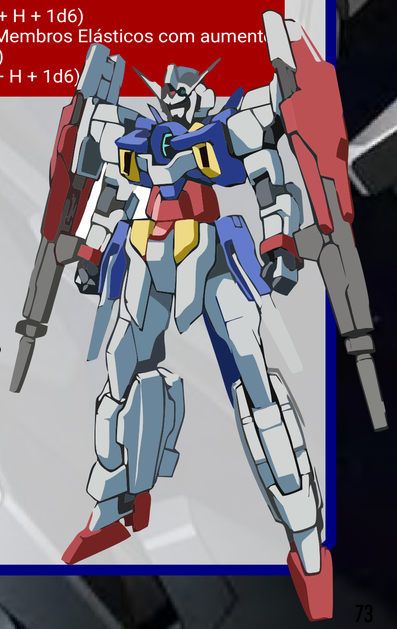
Desvantagens: Bateria [-1].

Altura: 18,3 m **- Peso:** 31,1 t.

Cockpit: Apenas um piloto, na cabine do peito;

Classificação: Traje móvel, protótipo de multimodo.

Armamentos Padrão:
. Twin DODS Cannon (Ataque Especial com aumento de dano, FA = 10 + H + 1d6)
. 2x Beam Saber (FA = 3 + H + 1d6)
. 2x Large Beam Saber (Membros Elásticos com aumento de dano, FA = 8 + H + 1d6)
. 4x Calf Missile (FA = 3 + H + 1d6)



Arco 3 e 4 – Kio Asuno Três Gerações (AG 164)

Depois de implantar vários agentes adormecidos em todo o mundo, os Vagans lançam um ataque surpresa que finalmente leva a guerra à Terra. Para combater a invasão, Flit ativa o Gundam AGE-3 recentemente concluído e o confia a Kio.

Assim como seu pai e seu avô antes dele, Kio se inscreve no Diva como parte de seu esquadrão móvel para enfrentar os Vagans. Logo após chegar ao espaço, Flit e Kio encontram-se com os piratas espaciais bisidianos e descobrem, para sua surpresa, que Asemu ainda está vivo e trabalhando com eles, pilotando uma versão for temente modificada de seu Gundam AGE-2, hamado Gundam AGE-2 Dark Hound.

A equipe da Diva aprende com Asemu sobre a existência do EXA-DB, um antigo banco de dados militar que contém dados estratégicos que podem fornecer uma vantagem esmagadora para quem quer que o proteja.

No entanto, seus planos para recuperá-lo são interrompidos quando Kio é capturado junto com seu Gundam pelos Vagans e colocado sob custódia de seu líder Fezarl Ezelcant. Logo após Kio ser resgatado por Asemu e seus companheiros piratas, mas seu Gundam AGE-3 está quase totalmente destruído. Depois de retornar à Terra, Kio se junta à equipe da Diva pilotando o traje móvel definitivo do Sistema AGE, o Gundam AGE-FX.

Lutando juntos pela primeira vez, Flit, Asemu e Kio lideram as forças federais e o Bisidian em uma tentativa bem-sucedida de recuperar dos Vagans a principal base da Federação na Lua. Depois que Asemu localiza e destrói o EXA-DB para garantir que nenhum dos lados o reivindique, a Federação da Terra e os Vagans concentram todos os seus esforços em uma batalha final na órbita da Terra.

A batalha termina quando a colônia principal de Vagan, "Second Moon", está prestes a ser destruída, e Kio convence Flit a abandonar sua dor e reunir os soldados da Federação e de Vagan para trabalhar juntos e salvar a colônia. Após o conflito, a Federação e os Vagans fazem uso de suas pesquisas militares para finalmente tornar o planeta Marte habitável e Flit é lembrado como um salvador que uniu toda a humanidade por um futuro melhor.

GUNDAM AGE-3 (295)

F4 (Foco)	HO	R4	A4	PdFS (Foco)

25 PVs	25 PHs

Vantangens: Mecha [0], Aceleração [1], Adaptador [1], Ataque Especial (SigMaxiss Rifle, PdF; Longo, Penetrante, Poderoso e Preciso) [5], Forma Alternativa (AGE-3 Fortress) [1], Forma Alternativa (AGE-3 Orbital) [1], Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) [1], Voo [2].

Desvantagens: Bateria [-1].

Altura: 18,5 m **- Peso:** 68,4 t.

Cockpit: apenas um piloto, na cabine do peito;

Classificação: Traje móvel, protótipo transformável multimodo.

Armamentos Padrão:
. SigMaxiss Rifle (Ataque Especial, FA = 7 + H + 1d6)
. 2x Beam Saber (FA = 4 + H + 1d6)

GUNDAM AGE-3 FORTRESS – 295

F4 (Foco)	HO	R5	A4	PdFS (Foco)

25 PVs	35 PHs

Vantangens: Mecha [0], Ataque Especial (SigMaxiss Cannon, PdF; Amplo, Dano Gigante, Longo) [6], Forma Alternativa (AGE-3) [1], Forma Alternativa (AGE-3 Orbital) [1], PM Extra x1 [1], Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) [1], Voo [2].

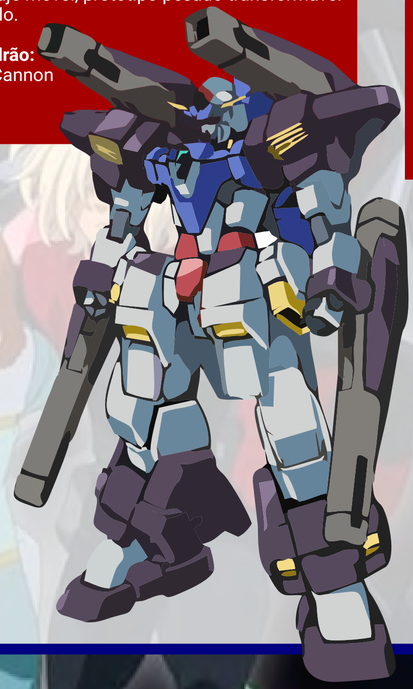
Desvantagens: Bateria [-1].

Altura: 18,5 m **- Peso:** 73 t.

Cockpit: Apenas um piloto, na cabine do peito;

Classificação: Traje móvel, protótipo pesado transformável de assalto em solo.

Armamentos Padrão:
. 4x SigMaxiss Cannon (Ataque Especial, FA = 7 + H + 1d6)



GUNDAM AGE-3 ORBITAL – 295

F4 (Foco)	HO	R5	A4	PdFS (Foco)

25 PVs	45 PHs

Vantangens: Mecha [0], Aceleração [1], Ataque Especial (SigMaxiss Long Cannon, PdF; Dano Gigante, Longo) [4], Forma Alternativa (AGE-3) [1], Forma Alternativa (AGE-3 Fortress) [1], PM Extra x2 [2], Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada) [1], Voo [2].

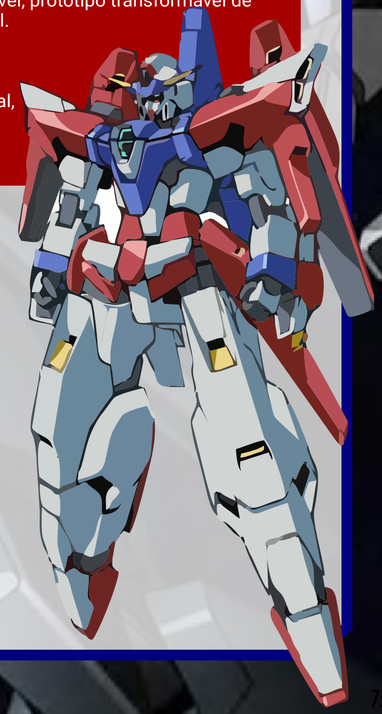
Desvantagens: Bateria [-1].

Altura: 18,5 m **- Peso:** 69,2 t.

Cockpit: Apenas um piloto, na cabine do peito;

Classificação: Traje móvel, protótipo transformável de alta mobilidade espacial.

Armamentos Padrão:
. 1x SigMaxiss Long Cannon (Ataque Especial, FA = 7 + H + 1d6)
. 2x Beam Saber (FA = 4 + H + 1d6).



ARENA CROSSOVER

ANDROIDE 18 VS ESTELAR

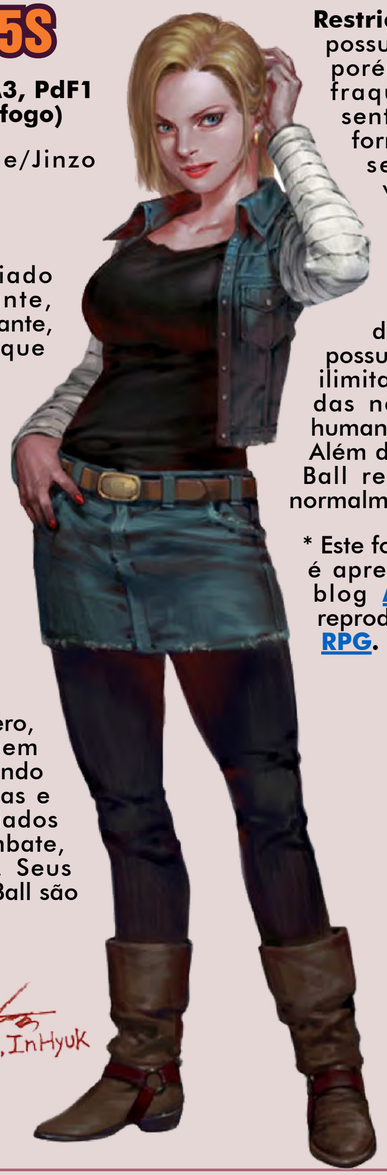
Nessa nova edição da Tokyo Defender, a Arena Crossover decidiu homenagear o Mês da Mulher com uma batalha de admiráveis guerreiras de universos muito diferentes!

De um lado, a androide mais famosa dos animes no Brasil, ao mesmo tempo sedutora e letal! Estamos falando da poderosa Androide Nº 18 do universo de Dragon Ball! Transformada em uma espécie de supersoldado através da tecnologia cibernética pelo Dr. Gero, esta Guerreira Z é conhecida como a primeira a vencer um Super Saiyajin na Saga Cell.

Sua oponente é uma personagem cujos poderes se assemelham muito a um personagem de anime, mas sua origem está nos quadrinhos da DC! Originalmente uma princesa em Tamaran, Koriand'r chegou no planeta Terra e se aliou aos Novos Titãs. Sua raça evoluiu de felinos de seu planeta, e uma espantosa habilidade de absorver energia cósmica garante a Estelar (como passou a ser chamada por seus amigos) grandes poderes como voo interestelar, grande força e resistência, e a capacidade de lançar poderosas rajas de energia das mãos!

Quem você acha que venceria esta batalha de mulheres?

ANDROIDE Nº 18, 35S



F3 (esmagamento), H5, R3, A3, PdF1 (+2 por Androide/Jinzo Ningen) (fogo)

Vantagem Única: Androide/Jinzo Ningen*

Kits: Femme Fatale (completo).

Vantagens: Aceleração, Aliado (Kuririn), Aparência Deslumbrante, Ataque Especial (PdF, Área, Dano Gigante, Perigoso, Poderoso, Preciso), Ataque Múltiplo, Deflexão, Voo

Perícias: Crime.

Desvantagens: Ponto Fraco, Protegido Indefeso (Marron).

Androide/Jinzo Ningen (4 Pontos)

Criados pelo maligno Dr. Maki Gero, esses poderosos construtos possuem alma e sentimentos humanos (podendo inclusive serem afetados por magias e poderes que afetam a mente), aliados a uma capacidade extrema de combate, graças à tecnologia do cientista. Seus maiores representantes em Dragon Ball são os irmãos nº 17 e nº 18.

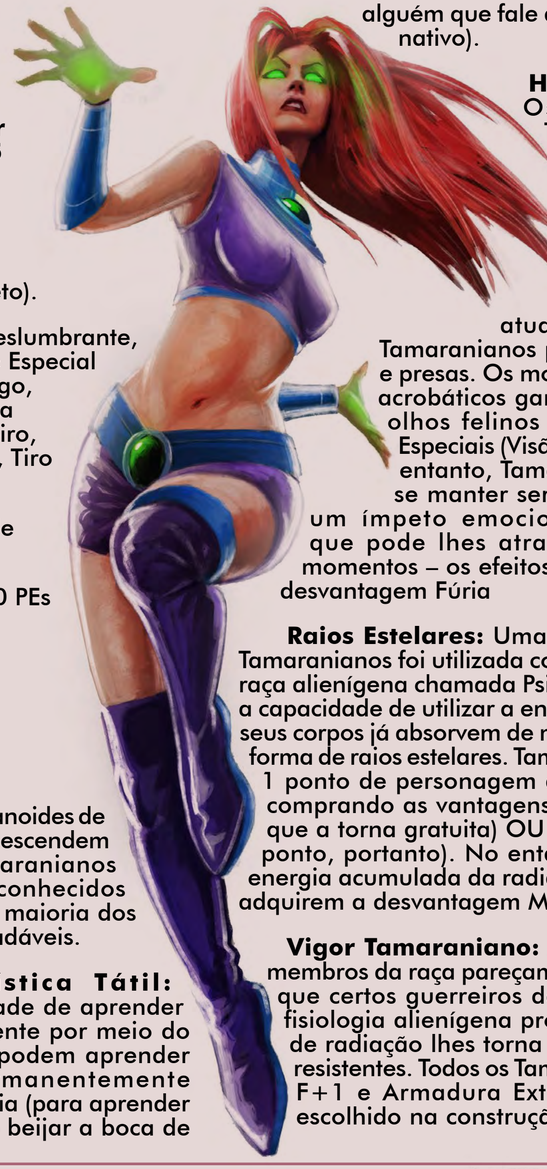
Além do Comum: Por ser programado para superar as limitações humanas, os Androides recebem um Bônus Natural de +2 em Força ou Poder de Fogo (escolha um dos dois no momento da criação do personagem).

Restrição: Androides não podem possuir a vantagem "Sentir Ki", porém, podem amenizar essa fraqueza adquirindo algum sentido especial. Da mesma forma, Androides não podem ser localizados por esta vantagem, por não utilizarem Ki.

Sem Limites: Androides levam a metade do tempo para recuperar Pontos de Magia (Ki), pois todos possuem uma bateria de energia ilimitada. Também são privados das necessidades normais dos humanos (sono, fome, frio, sede...). Além disso, Androides em Dragon Ball recuperam Pontos de Vida normalmente.

* Este formato especial de Androide é apresentado originalmente no blog Acerto Crítico Alpha e reproduzido no portal Movimento RPG.

ESTELAR, 35S



F2 (+1 por Tamaraniano) (esmagamento), H3 (+1 por Tamaraniano), R3, A2, PdF5 (fogo).

Vantagem Única: Tamaraniano*

Kits: Alien Amigo (completo).

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Armadura Extra (fogo), Ataque Especial (PdF, Área, Dano Gigante, Longo, Penetrante, Poderoso), Nobreza (Aliado: irmão Darkfire, Herdeiro, Posses) , Patrono (Novos Titãs), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Código de Honra dos Herois, Deslocado.

Perícias: Manipulação, 10 PEs em idiomas.

Tamaraniano (4 Pontos)

Os Tamaranianos são humanoides de pele alaranjada/dourada que descendem de uma raça felina. Os Tamaranianos têm nove estômagos e são conhecidos por consumir alimentos que a maioria dos humanos consideraria desagradáveis.

Assimilação Linguística Tátil: Tamaranianos têm a capacidade de aprender novos idiomas instantaneamente por meio do "contato labial" (beijo). Eles podem aprender qualquer idioma oral permanentemente gastando 1 Ponto de Experiência (para aprender um idioma novo, é necessário beijar a boca de alguém que fale aquele idioma como nativo).

Herança de X'Hal: Os ancestrais dos Tamaranianos eram criaturas felinas, e muitas características foram mantidas mesmo depois que evoluíram para seu atual estágio – alguns Tamaranianos possuem até garras e presas. Os movimentos precisos e acrobáticos garantem H+1 e seus olhos felinos possuem Sentidos Especiais (Visão na Penumbra). No entanto, Tamaranianos precisam se manter serenos porque existe um ímpeto emocional dentro deles que pode lhes atrapalhar em muitos momentos – os efeitos são os mesmos da desvantagem Fúria

Raios Estelares: Uma grande parcela de Tamaranianos foi utilizada como cobaia por uma raça alienígena chamada Psions. O resultado foi a capacidade de utilizar a energia radioativa que seus corpos já absorvem de maneira ofensiva, na forma de raios estelares. Tamaranianos possuem 1 ponto de personagem que pode ser gasto comprando as vantagens Tiro Carregável (o que a torna gratuita) OU Tiro Múltiplo (por 1 ponto, portanto). No entanto, como usam a energia acumulada da radiação ambiente, eles adquirem a desvantagem Munição Limitada

Vigor Tamaraniano: Mesmo que muitos membros da raça pareçam menos musculosos que certos guerreiros de outras raças, sua fisiologia alienígena provinda da absorção de radiação lhes torna muito mais fortes e resistentes. Todos os Tamaranianos recebem F+1 e Armadura Extra (Fogo OU Frio, escolhido na construção do personagem).

Porém, todos os seus poderes dependem de radiação estelar ou ultravioleta para funcionarem, dando a Tamaranianos a desvantagem Restrição de Poder Incomum (ausência de radiação estelar ou ultravioleta).

Voo Estelar: Eles têm o poder de converter a radiação ultravioleta em energia para voar, com as mulheres produzindo um rastro distinto que parece fluir de seus cabelos. Tamaranianos começam automaticamente com Movimento Especial (Viagem Espacial) e Voo.

Veja aqui o que foi comentado em nossa página sobre essa incrível batalha! Talvez você mesmo esteja entre os comentaristas:

- Mikael: "[Para Estelar,] seus poderes vêm do Sol e na Terra isso é uma tremenda vantagem e ela tem treinamento similar das Amazonas"

- Reginaldo: "Eu iria pra Estelar, se ela souber jogar na estratégia."

- Ricardo: "Estelar tbm possui Grande conhecimento estratégico; sim, a 18 é bem resistente – mas acho q a Titã leva essa."

- Wellington: "Como a Estelar tem armadura extra a fogo, ela vai resistir mais aos ataques de energia da Androide 18. A luta será de resistência, mas a Titã ganha este round por pontos dos juízes."

Veredito: Vitória apertada de Estelar!

Ambas utilizariam muitas estratégias diferentes para encontrar pontos fracos e explorar seus poderes de maneiras mais táticas, mas o treinamento de combate e estratégia de Estelar é mais amplo que a inteligência em artes marciais da Androide Nº 18.

Além disso, a armadura extra de Koriand'r a protegeria de todos os ataques à distância da androide, lhe dando vantagem em combate à distância e mesmo em ataques kamikaze.

Nosso veredito não finaliza a batalha! Vamos deixar a batalha mais desafiadora:

ARENA CROSSOVER

AUMENTANDO AS CHANCES DA ANDRÓIDE Nº18

Aliado: *A Androide Nº 18 é capaz de pedir a ajude de seu marido Kuririn, especialmente caso sinta que sua filha está em perigo. Participante do Torneio do Poder, Kuririn está entre os humanos mais poderosos do universo!*

Sem Limites: *Devido à sua natureza androide, seus PMs são recuperados muito mais rápido. Isso é uma ótima vantagem para usar PMs sem tanto medo, o que é uma grande vantagem em combate.*

Ataque Furtivo: *Devido à juventude de delinquência, a Androide 18 sabe atuar de maneira furtiva e atacar de surpresa. Unindo isso à vantagem de seu Kit Femme Fatale, ela sempre conseguirá realizar ataques furtivos com maior eficácia.*

Código dos Heróis da Estelar: *A Androide 18 muitas vezes joga sujo e pode colocar a Estelar em situações onde seu Código de Honra lhe impeça de atuar com eficiência.*

Deslocado da Estelar: *A esperteza da Androide Nº 18 pode colocar Estelar em situações ligadas a nuances da cultura e tecnologia terrena, que deixarão a alienígena totalmente perdida.*

Fúria da Estelar: *Caso consiga acabar com o equilíbrio emocional de Estelar, a Androide 18 poderá obter grande vantagem no combate, desde que ela não esteja no caminho direto de uma investida furiosa de Estelar, que pode ser fatal.*

Munição Limitada da Estelar: *Embora Estelar seja poderosa o suficiente para um combate físico, seus raios estelares são um poder temido. A Androide 18 pode manter o combate à distância até que a reserva interna de energia de Estelar se esvaia, garantindo alta vantagem à androide.*

Restrição de Poder da Estelar: *Se a Androide 18 descobrir que Estelar depende de energia estelar e UV, ela pode mudar o local do combate para impedir que sua oponente tenha acesso a essa energia, o que garantiria praticamente a vitória automática da androide.*

Androide Nº 1718: *No jogo eletrônico Dragon Ball Fusions para Nintendo 3DS, é considerada a fusão entre os dois irmãos, criando um Guerreiro Z de poder monstruoso. Considere que o Androide Nº 17 também é construído com 35 pontos, portanto o Androide Nº 1718 será feito com 70 pontos de personagem e pertecenrá a escala Kiodai.*

AUMENTANDO AS CHANCES DA ESTELAR

Armadura Extra (fogo): *Estelar tem uma imensa vantagem contra a Androide 18 com sua armadura extra. Seus movimentos podem ser até mais temerários, pela confiança de que sofrerá menos do que sua oponente*

Aliado (Darkfire): *Seu irmão, Ryand'r, também foi treinado para ser um guerreiro e ainda foi vítima dos Psions, lhe garantindo as mesmas capacidades de acúmulo e liberação de energia. Se necessário, ele agiria para proteger sua irmã por ela ser a princesa herdeira de Tamaran.*

Visão na Penumbra: *Estelar pode levar a batalha a um local de escuridão generalizada, onde seus sentidos aguçados lhe darão vantagem contra a visão normal da Androide Nº 18.*

Estelar Supercarregada: *Como seus poderes derivam de usar seu corpo como uma bateria de energia UV/estelar (semelhante a kriptonianos), pode-se considerar uma superexposição a energia estelar, deixando-a superenergizada. Nesta forma, ela tem +2 em todas as Características, além de Poder Oculto III.*

Patrono (Novos Titãs): *Oferecendo abrigo, equipamento e amizade, os Novos Titãs podem atuar para proteger um de seus mais icônicos e inspiradores membros. Especialmente se Asa Noturna estiver na equipe, buscando então proteger o amor de sua vida.*

Viagem Espacial: *Embora as duas combatentes tenham a capacidade de voar, Estelar consegue viajar no vácuo em velocidades próximas à luz. Explorar sua sobrevivência no vácuo espacial pode garantir a vitória contundente da alienígena.*

Ponto Fraco da Androide Nº 18: *Caso Estelar descubra o Ponto Fraco da Androide Nº 18 com relação a sua estrutura cibernética, será mais fácil à alienígena explorar falhas mecânicas para aumentar suas chances de vitória.*

Protegido Indefeso da Androide Nº 18: *Embora o Código de Honra de Estelar a impeça de colocar outras pessoas em risco, a princesa tamaraniana pode racionalizar o combate com Androide Nº 18 para convencê-la a desistir do combate, se render ou mover a batalha a outro local.*

Ponto Fraco da Androide Nº 18: *Caso Estelar descubra o Ponto Fraco da Androide Nº 18 com relação a sua estrutura cibernética, será mais fácil à alienígena explorar falhas mecânicas para aumentar suas chances de vitória.*

LUTE COMO UMA GAROTA

PRINCESA ADORA (14N)

F2/4, H3, R2/4, A1/3, PdF1/2, 10/20 PVs e 10/20 PMs

Kit: Mestre do Universo

Exigências: Item do Poder, Código dos Heróis, Devoção.

Para ser escolhido como um Mestre do Universo pela Feiticeira do Castelo de Grayskull, a personagem deve ser digna de portar uma das Espadas do Poder, além de demonstrar um enorme senso de heroísmo e a vontade de proteger seu planeta.

Item do Poder: Você tem um objeto (a Espada do Poder ou da Proteção). Enquanto estiver com ele, o custo em PMs de todas as suas magias diminui em 2 (respeitando o custo mínimo de 1 PM por magia). Para todos os outros efeitos, o Item de Poder é considerado um Fetiche.

Código dos Heróis: sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda.

Devoção (Proteger Ethéria): Você é devotado a um dever sagrado, uma grande missão ou uma profunda obsessão. Sua vida é dedicada a cumprir esse dever, e nada mais importa. Um personagem com uma Devoção raramente se desvia de seu grande objetivo — e, quando o faz, não consegue se empenhar na tarefa: sempre que está envolvido em qualquer coisa que não tenha ligação direta com sua Devoção, sofre um redutor de –1 em todas as suas características.

Pela honra de Grayskull: A Princesa Adora precisa erguer suas espada e gritar as palavras mágicas "Pela honra de Grayskull" para poder se transformar (ação que dura 1 turno e não pode ser feita em conjunto de outras ações). A transformação modifica Adora fisicamente, ela se torna uma guerreira loira e imponente chamada She-ra. Em 3D&T ALPHA a portadora da espada recebe os seguintes bônus: F+2, R+2, A+2, PDF+1 (raios de energia disparados pela espada). Se She-ra ficar afastada de sua espada por mais do que 3 rodadas de combate, os poderes a abandonam e ela precisa voltar a invocá-los.

Coragem total: Quando está usando todo seu poder e foco em combate, She-ra emite uma aura dourada que pode intimidar seus inimigos (She-ra ganha +2 em tentativas de intimidar), além de ser imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Arma sagrada: Em 3D&T a espada é uma arma mágica F+1, causa dano por corte/perfuração e seu dano é considerado mágico. Com um comando mental She-ra pode transformar sua espada em um escudo médio ou em qualquer tipo de arma branca de combate corpo-a-corpo (Apenas altere o tipo de dano de acordo com a arma usada e considere She-ra como um personagem com a vantagem "adaptador").

Vantagens: Aliado (Espírito), Item do Poder (Espada do Poder), Magia Branca.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Devoção (Proteger Etheria), Fetiche (item do poder).

Perícias: Especilista em Alpinismo, Furtividade e Intimidação.

Lista de magias: Ataque Mágico, Ataque Vorpal, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Cura Mágica, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica.

ESPÍRITO / VENTANIA (7N)

F2 (contusão), H3, R2, A0, PDF0; 10PVS e 10PMS

Vantagens: Aceleração, Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado e ver o invisível), Voo.

Desvantagens: 1ª lei de asimov (mas se aplica a cavalos), Código dos heróis, devoção (servir a she-ra), modelo especial.

Ventania era um cavalo normal até que Adora o acertou, meio que sem querer, com um raio mágico de sua espada do poder. O raio o transformou em um corcel branco, alado e com chifre de unicórnio. Em sua nova forma o cavalo ganhou inteligência a nível humana, a capacidade de falar, se tornou muito mais forte e ágil que outros cavalos e também recebeu a habilidade de voar. Além disso, os sentidos de Ventania ficaram ainda mais aguçados e pouca coisa escapa a sua atenção. Com todos seus novos dons, o cavalo decidiu adotar o nome de Ventania e ele sabe que é seu destino lutar ao lado da She-ra. Ventania também cogita convencer as princesas do mundo a rever a forma como seus irmão equinos são tratados, ele acha que estábulos são coisas horríveis e defende a criação de direitos mais "humanos" para os demais cavalos do mundo.

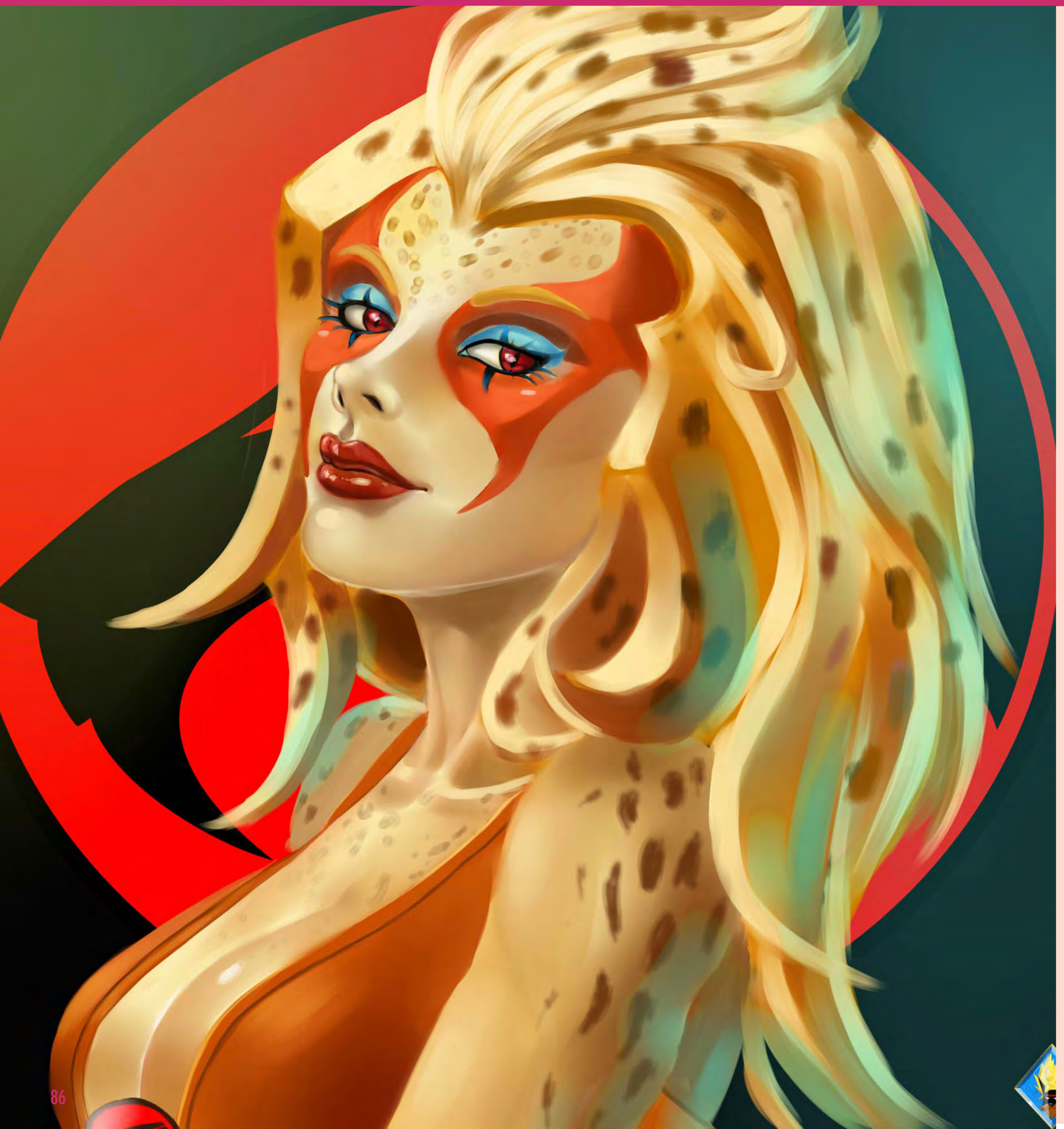
POR QUE ELA FOI ESCOLHIDA

Lá nos anos 80, a empresa americana Mattel criou uma linha de brinquedos inspirada no sucesso do filme Conan, o Bárbaro que foi estrelado pelo ator e fisiculturista Arnold Schwarzernegger.Assim surgiu He-man e os Mestres do Universo. O desenho animado era um comercial de 20 minutos feito pela Filmation com a finalidade aumentar as vendas da linha de bonecos de ação do bárbaro hiper-poderoso. Em 1985, pensando em aumentar ainda mais os lucros, a Mattel resolveu que as meninas também poderiam participar da brincadeira de He-man e encomendou uma cópia do herói protagonista. Assim surgiu She-ra, a irmã gêmea do princípe Adam que lutava em um outro planeta. Apesar do visual nada convencional (uma guerreira inspirada na Barbie e com poderes do Conan), as histórias renderam 93 episódios e duas temporadas, mas no final dos anos 80, o fenômeno dos Mestres do Universo já tinha passado nos EUA.

Mas em terras brasileiras, era o maior sucesso sendo exibida junto de He-man no programa da apresentadora infantil Xuxa. Como nasci em 1987, minha infância foi pautada pelos desenhos da Hannah-Barbera, He-man e She-ra, Thundercats, os seriados japoneses Jaspion, Changeman e outros. Em todos eles, a mensagem era a clássica guerra do Bem versos Mal. E em meio a tantos produtos voltados para o público masculino (afinal o conservadorismo de 30 anos atrás ditava que apenas meninos podiam ter action figures), apenas She-ra era a protagonista de sua série. Nos anos 90 surgiram outros programas com personagens femininas (Patrine, Sailor Moon, Sakura Card Captors, Guerreiras Mágicas de Rayearth) na TV aberta, mas como referência pessoal, meu primeiro contato foi com a toda poderosa Princesa Adora que se transformava em She-ra gritando: "Pela honra de Grayskull, eu sou SHE-RA!!!!!". Liderando as tropas da Rebelião contra a Horda de Hordak (mestre do terrível Skelletor), She-ra era uma líder nata, estrategista e sabia usar seus poderes de uma forma muito melhor que He-man (mulheres sempre sendo mais inteligentes que os homens xD). O visual apelativo de vestido branco decotado, capa vermelha e bota (ahh anos 80, seu danadinho) foi repaginado na incrível série da Netflix, que já possuí quatro temporadas e finalmente aborda questões mais sérias do que apenas ser um comercial gigante para vender brinquedos.

Por ser a pioneira, escolhi adaptá-la em homenagem a esta data tão importante.

WELLINGTON BOTELHO



LUTE COMO UMA GAROTA

CHEETARA, A VELOZ (17N)

F2 (esmagamento), H5 (+1 de Kemono), R1, A1, PdF1 (disparos de energia de seu cajado-bo) [fogo], 5 PVs, 15 PMs

Vantagem Única: Kemono

Kits: Velocista (Movimento Rápido, Supervelocidade), Traceur (completo)

Vantagens: Aceleração, Ataque Múltiplo, Membros Elásticos (cajado-bo), Patrono (ThunderCats), Pontos de Magia Extras x1, Sentidos Especiais (Olfato Aguçado, Senso de Perigo, Visão na Penumbra).

Desvantagens: Código de Honra de Thundera, Fraqueza Incomum (Thundrainium), Insana (Fobia Comum: Claustrofobia), Maldição: Intuição Poderosa*.

Especializações: Acrobacia, Computação, Pilotagem.

Sentidos Especiais de Kemono: Audição Aguçada e Visão Aguçada.

*MALDIÇÃO: INTUIÇÃO PODEROSA

É como Oráculo, com a diferença de que você recebe visões indesejadas e tem seus PVs e PMs reduzidos a zero sempre que isso acontece, ficando reduzido a um farrapo humano até descansar.

CÓDIGO DE THUNDERA (-1 PONTO)

É dever dos ThunderCats manter o Código de Thundera:

- **Verdade: Sempre falar a verdade.**
- **Lealdade: Ser leal aos amigos e aliados.**
- **Honra: Honrar e respeitar os superiores.**
- **Justiça: Ajudar os outros, justiça em todos os atos cometidos.**

Sobre a Personagem

Vinda na astronave que transportava outros Thunderianos de seu mundo para o Terceiro Mundo, a ágil e hábil Cheetara despertou vendo o príncipe Lion-O já crescido devido a um problema em seu tanque criogênico, e Jaga, o grande líder da astronave, morto também por um problema em seu tanque.

Cheetara assumiu uma posição maternal junto a toda a equipe, uma vez que a outra única fêmea da espécie na astronave era WilyKit, ainda uma criança. Apenas posteriormente Pumyra seria adicionada à equipe, ainda assim com todos os outros membros do sexo masculino.

Suas habilidades de combate são memoráveis devido ao uso de seu cajado-bo recebido diretamente de Jaga, um item que pode se esticar de acordo com a vontade de seu portador, pode disparar raios de energia e contém um comunicador direto com a Toca dos Gatos, sua base de operações. Outra habilidade que a torna incrível é sua supervelocidade, o que a capacita a correr extremamente rápido e se esquivar facilmente de perigos em meio a um combate.

Por fim, a guerreira acrobata é também uma poderosa psiônica, com momentos em que enxerga situações do passado, presente ou futuro ocorrendo em qualquer lugar. No entanto, este poder não é controlado por ela e a deixa completamente exausta quando ocorre, ou mesmo lhe causa extrema dor dependendo do que ela estiver vendo. Apenas no episódio 99 (9º episódio da 3ª Temporada), chamado "O Raio Telepático", é que Cheetara aprende a controlar os efeitos danosos de seus poderes psiônicos sobre seu corpo e mente.

Embora todos os ThunderCats da equipe original tivessem uma função razoavelmente fácil de se identificar, Cheetara não parece ter esta função óbvia. Embora seja uma guerreira tão habilidosa quanto todos os outros ThunderCats, suas habilidades fora de combate não foram tão exploradas. Ela aparece manipulando computadores com relativa maestria, também assumindo o papel de piloto dos veículos de sua equipe em diversas ocasiões. Pode até ser que sua função tenha sido a de guardiã e "babá" de Lion-O, tendo perdido esta função assim que o príncipe foi percebido como já adulto.

POR QUE ELA FOI ESCOLHIDA

Desde as minhas primeiras lembranças de infância, me lembro de alguns desenhos e séries que realmente me marcaram. As séries que me marcaram as primeiras memórias eram os tokusatsus Changeman e Jaspion, enquanto as animações eram He-Man e ThunderCats. Assim, as mulheres que mais me marcaram pela autossuficiência, bravura e orgulho feminino vinham destas produções. Cheetara sem dúvida era vista por mim como uma amazona que usava habilidades acrobáticas incríveis no combate e era ao mesmo tempo uma personagem de carisma e personalidade entre os seus, nunca sendo relegada apenas à posição de "cota de gênero". E convenhamos, ela foi o crush de muito moleque naquela época devido à beleza, traços exóticos e jovialidade!

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

LUTE COMO UMA GAROTA

Este personagem sempre foi meu preferido na infancia. Era bastante forte e incompreendido, não tinha muito espaço no meio em que vivia, e se sua criação fosse diferente, seria o mais poderoso daquele elenco. Fiquei bastante impressionado quando vi que numa nova releitura da série fizeram com que este personagem se tornasse uma mulher. E fico feliz que isso não tenha atrapalhado a obra, além de trazer um ótimo nível de representatividade feminina no elenco principal.

Estou falando da Shun, a Cavaleira de Bronze de Andromeda. Que enfrentou maus bocados para se tornar uma Cavaleira de Athena e que sempre for protegida por seu irmãozão Ikki, que lhe ensinou a se defender e tornar-se uma mulher forte como é hoje.

LUTE COMO UMA GAROTA

Observação: Para esta adaptação, levaremos em consideração apenas a Shun da série da Netflix. E o Kit Cavaleiro do Zodíaco foi criado por um de nossos colaboradores, e esperamos que em breve consigamos traze-lo aqui para a revista numa matéria completa sobre a série da Netflix.

SHUN DE ANDROMEDA, 15N

F1, H4, R3, A0, PdF0; 15PVs/PMs

Kit: Cavaleiro do Zodíaco (3pts, Acessório Especial x3, Golpe Assinatura: Corrente de Andromeda + Preciso)

Vantagens: Humano (Perícia Esportes), Patrono (Os Kido), Armadura Sagrada (Bronze de Andromeda), Ataque Especial I: Corrente de Andromeda (Força), Escudo: Corrente de Andromeda, Técnica de Luta (Força Oculta e Um Contra Todos)

Desvantagens: Código de Honra do Cavaleiro do Zodíaco, Devoção (Proteger Athena), Restrição de Poder (Armadura de Bronze de Andromeda), Pacifista: Autodefesa.

ARMADURA DE BRONZE DE ANDROMEDA, 16N

F3 (correntes), H0, R4, A4, PdF0; 24PVs/PMs

Vantagens: Aliado (Shun), Parceiro (Shun), Membros Elásticos, Paralisia, Sentidos Especiais (Detecção de Cosmo, Senso de Perigo e Ver o Invisível).

CORRENTE DE ANDRÔMEDA (2PMs)

Ataque: 11 + 1D (-2H FD alvo)

Defesa: 12 + 1D

Força Oculta (+3PMs e Movimento)

Ataque: 14 + 1D (-2H FD alvo)

Defesa: 16 + 1D

TH SILVA

VIDEL (5N)

F1, H1, R1, A1, PdF1; 5PVs e 5PMs.

Raça: Humano

Poder de Luta: 050

Kit: Jovem Dinâmico (Encantar e Sacada Jovial)

Vantagens: Aparência Inofensiva, Energia Extra 1, Mentor (Gohan), Voo.

Desvantagens: Códigos de Combate e dos Heróis, Ponto Fraco (não suporta batalhas longas).

POR QUE ESCOLHI A PERSONAGEM?

Sempre preferi os personagens humanos aos extraterrestres, no anime de Dragon Ball e Videl acabou se tornando uma escolha óbvia na hora de escolher uma personagem para representar minha homenagem à essa data especial.

A minha escolha pela Videl, talvez seja porque vemos nela, uma guerreira forte e determinada, quando ela surge no anime e depois, a de uma mãe e esposa dedicada, ou seja, qualidades que, na minha opinião, justificam sua presença na lista de personagens femininas de destaque no mundo dos animes.

VAGNER "KAINE" OLIVEIRA

ESPERAMOS QUE TENHAM GOSTADO DAS PERSONAGENS ESCOLHIDAS E CONTINUEM LUTANDO!

FINAL FANTASY TACTICS

FINAL FANTASY TACTICS

Continuando nossa aventura pelos segredos do antigo reino de Ivalice, nesta edição revelaremos todas as magias, invocações, itens, acessórios e artefatos utilizados durante a famosa Guerra dos Leões.

Como esse material foi adaptado da versão feita pelo Tio Lipe, do site Mundos Colidem, e após muito ler e reler os manuais de 3d&t Alpha (Manual básico, Tormenta Alpha e Manual da Magia), resolvi que faria semelhante ao do D&D 5ed. Diferente do usual, que utiliza o consumo dos PMs e depois o alvo é atingido, as magias de Final Fantasy Tactics primeiro precisam ser testadas quando causarão danos ou condições, de acordo com o texto da magia. Por exemplo: uma magia negra de Fogo, exige uma jogada de Força de Ataque (FA) contra Força de Defesa (FD), e em caso de vitória da FA, aí sim é rolado o dano.

Ficando mais próximo a engenharia do jogo eletrônico, foi também adaptado as tabelas de itens (comuns, militares e mágicos). Seu personagem não pode andar por aí carregando vários itens e somando seus bônus. Você só pode usar a quantidade de itens normais, e alguns armamentos exigem o uso de duas mãos para serem manuseados. Os itens mais poderosos também são os mais raros, e com isso, são únicos em todo o mundo de Ivalice. O mestre deve pensar em como introduzí-los na campanha.

Essa adaptação foi originalmente produzida e adaptada para D&D 5º edição pelo Tio Lipe no blog MUNDOS COLIDEM. Você pode conferir a publicação original nesse link: MAGIAS e EQUIPAMENTOS E ITEMS MÁGICOS

Adaptação para 3D&T ALPHA: Wellington botelho

FINAL FANTASY TACTICS

MAGIAS

Tratam-se dos poderes sobrenaturais que alguns jobs são capazes de usar, seja através da conjuração de energias, bênçãos, maldições, do controle sobre o tempo e o espaço ou da invocação de poderosos espers. Diferentemente do encontrado na maioria dos sistemas, as magias em FFT são focadas para combates, sendo esta abordagem comum em diversos games e algumas obras literárias japonesas. Isso não as impede de serem conjuradas fora de combates, mas suas aplicações extremamente específicas limitam o que se pode fazer com elas.

Personagens que tenham as vantagens Magia Branca, Magia Elemental ou Magia Negra (ou Arcano, que equivale a todas elas juntas) são conjuradores, ou magos. Magias podem ser aprendidas em templos, com mestres ou em guildas — as vantagens Clericato, Mentor e Patrono permitem, cada uma, conhecer mais três magias. Conjurar uma magia requer o gasto de uma ação e de uma quantidade de PM, funcionando de forma similar as habilidades ativas dos jobs. Caso sejam usadas na própria personagem ou num aliado, nenhum teste será necessário, funcionando automaticamente. Caso sejam usadas contra um inimigo, deve-se fazer um teste de Habilidade, em caso de falha, o alvo não é afetado pela magia.

Cada magia terá as seguintes características:

Nível: informa o nível mínimo no job que a personagem deve possuir para poder adquirir a magia (um feiticeiro só poderá aprender a magia Morte, por exemplo, caso possua 5 ou mais níveis neste job).

Custo: informa quanto de PM gasta para ser usada.

Alcance: informa até quantos quadrados de distância da personagem o alvo deve estar para ser afetado. Pessoal indica que só afeta a personagem. Alcance 1 indica que o alvo deve estar adjacente a ela (distância corpo a corpo). Alcances maiores aumentam a distância máxima.

Área: informa a sua área de efeito, afetando vários quadrados ao mesmo tempo e todos que estiverem dentro dela (exceto caso a magia especifique os alvos. O usuário só será afetado caso deseje). Área 1 afeta apenas o quadrado selecionado no alcance. Área 2 afeta o quadrado dentro do alcance mais os quatro a sua volta, formando uma cruz ("+"). Área 3 aumenta as pontas da cruz em um quadrado, acertando o quadrado-alvo mais doze a sua volta. Área 4 aumenta a área 3 num quadrado, afetando o quadrado-alvo mais vinte e quatro a sua volta. Somente o quadrado selecionado como alvo deverá estar no alcance da magia.

Duração: informa quanto tempo durará o efeito da magia. Instantânea indica que o seu efeito ocorrerá apenas no instante em que for conjurada. Sustentável significa que a magia terá um efeito prolongado, variando conforme o que foi causado (veja a descrição de cada magia, benefício e condição para detalhes). Pode-se conjurar quantas magias sustentáveis quiser, onde os efeitos delas continuarão funcionando independentemente do que ocorrer com a personagem que as conjurou (mesmo que o conjurador se afaste além do alcance da magia ou receba a condição incapacitado, por exemplo).

Efeito: informa o que a magia causa, seja um benefício, condição, dano mágico (associado a um elemento ou não), cancelar outro efeito, curar, dentre outros. Falhar ao atacar com uma magia de dano geralmente causará metade do valor no alvo (role o dano normalmente e divida o resultado pela metade, arredondando-o para baixo). Nos demais casos, a magia não causará o seu efeito, gastando a ação e PM do conjurador. Em todo caso, leia a descrição da magia para saber o que acontece.

Melhorias: algumas magias podem ter o seu efeito melhorado, seja causando ou curando mais danos, ou afetando alvos adicionais. Cada melhoria exige um nível mínimo no job para ser usada e gasta uma quantidade extra de PM (um feiticeiro que deseje melhorar sua magia Raio, por exemplo, deverá ter ao menos 3 níveis no job, aumentando o dano de 3d16 para 5d6 e gastando 9 de PMs ao todo).

Abaixo estão listadas todas as magias dos cincos tipos disponíveis: magia negra (usada pelos feiticeiros), magia branca (sacerdotes), magia do tempo (cronomantes), artes místicas (místicos), e invocações (invocadores). Ao lado do nome delas haverá, entre parênteses, o seu nome original em referência ao game. Algumas magias foram modificadas em relação ao visto em FFT, compatibilizando o que o job é capaz de fazer e melhor adaptando-o para um RPG de mesa (o feiticeiro recebeu a magia Tremor, enquanto o místico teve a magia Corrupção modificada, por exemplo). Além disso, cada magia possui um cântico de conjuração, mas o jogador não precisará recitá-lo para usar a magia (serve mais como um extra para seus jogos).

MAGIA NEGRA

Envolve as magias que manipulam as forças elementais, bem como magias sombrias que causam efeitos terríveis. São exclusivas dos feiticeiros e possuem um grande foco em causar dano.

FOGO (FIRE)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 6 | ***Área***: 1

Duração: instantânea

Cântico: *"Estrela incandescente, desperte e envie o seu julgamento! Fogo!"*.

A personagem faz surgir no quadrado do adversário uma rajada de fogo extremamente quente. Faça um ataque mágico FA = H + 1d6 + 6 contra a FD do alvo, causando dano mágico de fogo caso o acerte (falha: metade do dano).

Melhorias: aumente o dano para FA = H + 1d6 + 9 (Nível 3; 9 PMs); aumente o dano para FA = H + 1d6 + 12 (Nível 5; 12 PMs); afete todos numa Área 3 em volta do quadrado afetado no alcance e cause FA = H + 1d6 + 15 de dano (Nível 7; 15 PMs).

GELO (BLIZZARD)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 6 | ***Área:*** 1

Duração: instantânea

Cântico: *"Vento gélido, sopre com a sua fúria congelante! Gelo!"*.

A personagem invoca uma rajada de granizo cortante no quadrado do adversário. Faça um ataque mágico FA = H + 1d6 + 6 contra a FD do alvo, causando dano mágico de água caso o acerte (falha: metade do dano).

Melhorias: aumente o dano para FA = H + 1d6 + 9 (Nível 3; 9 PMs); aumente o dano para FA = H + 1d6 + 12 (Nível 5; 12 PMs); afete todos numa Área 3 em volta do quadrado afetado no alcance e cause FA = H + 1d6 + 15 de dano (Nível 7; 15 PMs).

RAIO (THUNDER)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 6 | ***Área***: 1

Duração: instantânea

Cântico: *"Trovão divino, lance sobre o solo suas lâminas brilhantes! Raio!"*.

A personagem conjura um relâmpago do céu que cai no quadrado do adversário. Faça um ataque mágico FA = H + 1d6 + 6 contra a FD do alvo, causando dano mágico de raio caso o acerte (falha: metade do dano).

Melhorias: aumente o dano para FA = H + 1d6 + 9 (Nível 3; 9 PMs); aumente o dano para FA = H + 1d6 + 12 (Nível 5; 12 PMs); afete todos numa Área 3 em volta do quadrado afetado no alcance e cause FA = H + 1d6 + 15 de dano (Nível 7; 15 PMs).

TREMOR (QUAKE)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 6 | ***Área***: 1

Duração: instantânea

Cântico: *"Terra ancestral, abra e engula a todos que lhe oprimem! Tremor!"*.

A personagem faz o solo sob o quadrado do adversário sacudir e se tornar instável, atirando espinhos de terra contra ele. Faça um ataque mágico FA = H + 1d6 + 6 contra a DF do alvo, causando dano mágico de terra caso o acerte (falha: metade do dano).

Melhorias: aumente o dano para FA = H + 1d6 + 9 (Nível 3; 9 MP); aumente o dano para FA = H + 1d6 + 12 (Nível 5; 12 MP); afete todos numa Área 3 em volta do quadrado afetado no alcance e cause FA = H + 1d6 + 15 de dano (Nível 7; 15 MP).

VENENO (POISON)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 6 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: *"Sangue maldito, espalhe a sua praga! Veneno!"*.

A personagem faz surgir no quadrado do adversário uma nuvem tóxica, enfraquecendo-o. Faça um ataque mágico FA = H + 1d6 + 6 contra a FD do alvo, causando a condição de "envenenado" caso o acerte.

FINAL FANTASY TACTICS

Envenenado: a vítima perderá 2 PVs por turno até curar-se (com magia ou antídoto) ou morrer. Construtos, morto-vivos e criaturas com Armadura Extra ou Invulnerabilidade (químico) são imunes a este efeito.

Melhorias: afete todos numa Área 3 em volta do quadrado afetado no alcance (Nível 5; 12 MP).

MORTE (DEATH)

Nível: 5 | ***PM***: 15

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: instantânea

Cântico: *"Ceifador da vida, leve a alma dele para o submundo! Morte!"*.

A personagem invoca a energia da morte e a lança contra um adversário que possa ver. A vítima deve passar num teste de R-1, e em caso de falha, adquire a condição incapacitado (o PV do alvo cai imediatamente a zero). Caso o alvo já esteja incapacitado e receba esta magia, ele morrerá instantaneamente.

SAPO (FROG)

Nível: 5 | ***PM***: 12

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: *"Vida insignificante, torne-se um reles anfíbio! Sapo!"*.

A personagem amaldiçoa um adversário que possa ver, tornando-o um mísero sapo (F0, H0, R0, A0, PdF0, 1PV e 1 PM). A vítima deve passar num teste de R-1, e em caso de falha, recebe a condição transformada caso o acerte.

CINZAS (FLARE)

Nível: 7 | ***PM***: 15

Alcance: 8 | ***Área***: 1

Duração: instantânea

Cântico: *"Que o deus negro torne seu corpo decadente em pó! Cinzas!"*.

A personagem conjura a destruição em sua forma mais pura e absoluta, desintegrando o corpo de um adversário que possa ver. Faça um ataque mágico FA = H + 1d6 + 30 contra a FD do alvo, causando dano mágico caso o acerte (falha: metade do dano). Caso o dano seja igual ou maior que o PV máximo do alvo, ele será desintegrado e morrerá instantaneamente.

MAGIA BRANCA

Envolve as magias que recorrem ao poder divino, concedendo bênçãos para seus alvos ou removendo condições e maldições. São exclusivas dos sacerdotes e possuem como foco proteção e suporte.

BLOQUEAR (SHELL)

Nível: 1 | ***PM***: 5 por turno

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: *"Luz silenciosa, proteja-nos contra o sobrenatural! Bloquear!"*.

A personagem conjura uma colcha protetora em volta do alvo que amenizará danos mágicos. O alvo recebe A+3 para cada PM gasto.

Melhorias: afete todos numa Área 2 em volta do quadrado afetado no alcance (Nível 5; 12 PMs); caso também possua a magia Proteger, aplique os benefícios de ambas as magias no alvo com uma única conjuração (Nível 5; 12 PMs).

CURAR (CURE)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: instantânea

Cântico: *"Brisa abençoada, sopre vida nos moribundos! Curar!"*.

A personagem invoca no quadrado do alvo uma brisa refrescante que purifica e fecha as suas feridas. Cure 1d6 PV do alvo para cada 2 PMs.

Melhorias: aumente a cura para 1d6 PV do alvo para cada 1 PM (Nível 3; 9 PMs); afete todos numa Área 3 em volta do quadrado afetado no alcance e cure 1d6 do PV para cada 1 PM (Nível 3; 9 PMs); aumente a cura para 1d6 PV do alvo para cada 1 PM (Nível 5; 12 PMs); cure todo o PV do alvo (Nível 7; 15 PMs); afete todos numa Área 3 em volta do quadrado afetado no alcance e cure 1d6 PV do alvo para cada 1 PM (Nível 7; 15 PMs).

PROTEGER (PROTECT)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 4 | ***Área***: 1

+***Duração***: sustentável

Cântico: *"Luz preciosa, seja uma armadura que nos protegerá! Proteger!"*.

A personagem conjura uma luz sagrada no alvo que o protegerá contra dano físico. O alvo recebe A+1 para cada PM gasto.

Melhorias: afete todos numa Área 2 em volta do quadrado afetado no alcance (Nível 5; 12 PM); caso também possua a magia Bloquear, aplique os benefícios de ambas as magias no alvo com uma única conjuração (Nível 5; 12 PM).

REERGUER (RAISE)

Nível: 1 | ***PM***: 6

FINAL FANTASY TACTICS

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: instantânea

Cântico: *"Espíritos sagrados, deem uma nova vida para esta alma! Reerguer!"*.

A personagem faz descer uma luz divina sobre o quadrado do alvo, fazendo-o ficar de pé novamente. Cancele a condição incapacitado do alvo e ele se levanta com um quarto do seu PV máximo (arredonde para baixo; agirá na sua iniciativa normalmente).

Melhorias: o alvo se levanta com metade do seu PV máximo (Nível 5; 12 PM).

RESTAURAR (ESUNA)

Nível: 1 | PM: 6

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: instantânea

Cântico: "Vento divino, purifique-nos com o seu poder! Restaurar!".

A personagem invoca a mais pura força divina sobre o alvo, curando os males que estão lhe afetando. Remova do alvo as condições: adormecido, cego, confuso, envenenado, imóvel, lento e mudo e um nível de exaustão.

Melhorias: remova também as condições: petrificado, transformado, vulnerável e todos os níveis de exaustão (Nível 3; 9 PM); remova todas as condições, exceto incapacitado (Nível 5; 12 PM); afete todos numa Área 2 em volta do quadrado afetado no alcance e remova todas as condições, exceto incapacitado (Nível 9; 15 PM).

ASCENSÃO (RERAISE)

Nível: 3 | ***PM***: 9

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: "Erga-se novamente quando tudo parecer perdido! Ascensão!".

A personagem conjura uma energia angélica sobre o alvo, protegendo-o contra a morte. O alvo recebe o benefício renascer.

REGENERAÇÃO (REGEN)

Nível: 3 | ***PM***: 9

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: "Natureza, compartilhe a sua energia vital! Regeneração!".

A personagem invoca sobre o alvo o poder regenerativo da natureza, curando-o continuamente. O alvo recebe o benefício da vantagem regeneração (Manual Básico, página 37).

DIVINO (HOLY)

Nível: 7 | ***PM***: 15

Alcance: 8 | ***Área***: 1

Duração: instantânea

Cântico: "Luz brilhante, expurgue aqueles de sangue impuro! Divino!".

A personagem conjura a mais pura força divina para exorcizar um alvo, destruindo-o completamente. Faça um ataque mágico FA = H + 9d6 contra a FD do alvo, causando dano mágico de luz caso o acerte (falha: metade do dano). Caso o alvo da magia seja vulnerável a dano mágico de luz e tenha o seu PV zerado por ela, ele será destruído e morrerá automaticamente.

FINAL FANTASY TACTICS

MAGIA DO TEMPO

Envolve as magias capazes de manipular e distorcer o espaço-tempo, criando efeitos dos mais variados. São exclusivas dos cronomantes e podem causar benefícios, condições ou mesmo dano.

ACELERAR (HASTE)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: "Tempo, mergulhe todos em seu fluxo imparável! Acelerar!".

A personagem acelera a percepção temporal do alvo, tornando-o mais rápido. O alvo recebe o benefício de aceleração (Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte).

Melhorias: afete todos numa Área 2 em volta do quadrado afetado no alcance (Nível 5; 12 MP).

GRAVIDADE (DEMI)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 6 | ***Área***: 1

Duração: instantânea

Cântico: "Escuridão celeste, devore toda a luz! Gravidade!".

A personagem invoca uma ínfima parcela da força atrativa de um buraco negro no quadrado onde o alvo está distorcendo o espaço. Faça um ataque mágico FA = H + 6 + 1d6 contra a FD do alvo, causando uma quantidade de dano mágico de treva igual a um quarto do PV atual do alvo caso o acerte (arredonde para baixo; caso o alvo esteja com 40 de PV, por exemplo, ele receberá 10 de dano, ficando com 30 de PV).

Melhorias: aumente o dano para a metade do PV atual do alvo (Nível 5; 12 PM).

IMOBILIZAR (IMMOBILIZE)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: "Terra implacável, suprima aqueles que se rebelarem! Imobilizar!".

A personagem invoca a força atrativa do mundo para segurar um alvo no local, impedindo de se mover. Faça um ataque mágico FA = H + 6 + 1d6 contra a FD do alvo, causando a condição imóvel caso o acerte, ficando paralisada e indefesa, incapaz de se mover, esquivar, falar ou usar magia. A duração da paralisia depende de quantos PM foram gastos (6 turnos). Qualquer dano causado à vítima provoca o cancelamento da paralisia.

Melhorias: afete todos numa Área 2 em volta do quadrado afetado no alcance (Nível 5; 12 PM).

LENTIDÃO (SLOW)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: "Tempo, descanse e se torne mais devagar! Lentidão!".

A personagem torna a percepção temporal do alvo mais lenta, diminuindo seu tempo de ação. Faça um ataque mágico FA = H + 6 + 1d6 contra a FD do alvo, causando a condição de lento caso o acerte. Para determinar a movimentação máxima, considere que o alvo tem H-2, e também para rolar iniciativa e em todas as jogadas de esquivas.

Melhorias: afete todos numa Área 2 em volta do quadrado afetado no alcance (Nível 5; 12 PM).

LEVITAÇÃO (FLOAT)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: "Terra piedosa, afrouxe as suas amarras! Levitação!".

A personagem diminui a influência da gravidade sobre o alvo, fazendo-o flutuar do chão. O alvo recebe o benefício flutuando, não sendo afetado por desvios e obstáculos, podendo se locomover por qualquer tipo de terreno.

Melhorias: afete todos numa Área 2 em volta do quadrado afetado no alcance (Nível 5; 12 MP).

REFLEXO (REFLECT)

Nível: 3 | ***PM***: 9

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: "Reflexo mágico, torne-se uma luz vingativa! Reflexo!".

A personagem distorce o espaço em volta do alvo, refletindo efeitos mágicos lançados contra ele, incluindo magias de aliados.

Melhorias: afete todos numa Área 2 em volta do quadrado afetado no alcance (Nível 7; 15 PM).

INSTANTE (QUICK)

Nível: 5 | ***PM***: 12

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: instantânea

Cântico: "Faça o tempo retroceder apenas um momento! Instante!".

A personagem acelera o tempo de um alvo ao ponto de poder agir novamente, como se houvessem dois dele. O alvo receberá um turno completo no instante em que for alvo da magia (recebe uma ação, uma reação e um movimento, agindo imediatamente após a ação de quem conjurar a magia).

METEORO (METEOR)

Nível: 7 | ***PM***: 15

Alcance: 10 | ***Área***: 4

Duração: instantânea

Cântico: "Universo, derrube a sua fúria sobre os condenados! Meteoro!".

A personagem invoca um poderoso e destrutivo meteoro, acertando uma grande área no alcance. Faça um ataque mágico FA = H + 15 + 1d6 contra a FD de todos na área, causando 9d6 de dano mágico em quem acertar (falha: metade do dano). Nem mesmo o conjurador é capaz de escapar desta magia caso também esteja na área.

ARTES MÍSTICAS

Envolve as magias que causam maldições em suas vítimas, seja drenando suas forças ou causando condições. São exclusivas dos místicos e atuam principalmente enfraquecendo seus alvos.

DRENAR MAGIA (SPELL ABSORB)

Nível: 1 | ***PM***: 3

Alcance: 6 | ***Área***: 1

Duração: instantânea

Cântico: "Energia mágica, compartilhe o seu poder! Drenar Magia!".

A personagem liga parcialmente o seu espírito ao da vítima, drenando força mágica e fortalecendo a sua própria. Faça um ataque mágico FA = H + 3 + 1d6 contra a FD do alvo, causando 3d6 de dano mágico ao PM dele e curando uma quantidade do PM de quem conjurar a magia igual à metade do dano causado (arredonde para baixo).

Melhorias: aumente o dano para 7d6 (Nível 5; 6 PM).

DRENAR VIDA (LIFE DRAIN)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 6 | ***Área***: 1

Duração: instantânea

Cântico: "Energia vital, alimente a minha fúria! Drenar Vida!".

A personagem rouba a força vital da vítima, tornando-a sua. Faça um ataque mágico FA = H + 6 + 1d6 contra a FD do alvo, causando 3d6 de dano mágico ao PV dele e curando uma quantidade do PV de quem conjurar a magia igual à metade do dano causado (arredonde para baixo).

Melhorias: aumente o dano para 7d6 (Nível 5; 12 PM).

ESCURIDÃO (BLIND)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: "Toda a luz mergulhará em profunda treva! Escuridão!".

A personagem altera a percepção da luz do adversário, deixando-o incapaz de enxergar. Faça um ataque mágico FA = H + 6 + 1d6 contra a FD do alvo, causando a condição cega caso o acerte. Uma criatura cega sofre uma penalidade de H-1 para fazer ataques corporais, e H-3 para ataques à distância e esquivas (personagens com Audição Aguçada ou Radar sofrem H-1 para ataques à distância e esquivas).

FINAL FANTASY TACTICS

Melhorias: afete todos numa Área 2 em volta do quadrado afetado no alcance (Nível 5; 12 PM).

SILÊNCIO (SILENCE)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: "Busque a verdade dentro do seu silêncio! Silêncio!".

A personagem distorce a propagação de som do adversário, tornando-o incapaz de falar. Faça um ataque mágico FA = H + 6 + 1d6 contra a FD do alvo, causando a condição mudo caso o acerte. O alvo não vai poder ouvir ou falar qualquer coisa, assim como produzir qualquer som. Um mago fica impossibilitado de invocar magia.

Melhorias: afete todos numa Área 2 em volta do quadrado afetado no alcance (Nível 5; 12 PM).

SONO (SLEEP)

Nível: 1 | ***PM***: 6

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: "Consciência perdida, seja dragada pelo mar silencioso! Sono!".

A personagem libera uma aura de tranquilidade sobre o adversário, tornando-o sonolento. Faça um ataque mágico FA = H + 6 + 1d6 contra a FD do alvo, causando a condição adormecido caso o acerte. A magia dura uma hora para cada 3 PM gasto. Uma criatura inconsciente desperta automaticamente se sofrer qualquer dano.

Melhorias: afete todos numa Área 2 em volta do quadrado afetado no alcance (Nível 5; 12 PM).

DELÍRIO (DELIRIUM)

Nível: 3 | ***PM***: 9

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: "Confunda a ambição daqueles famintos por poder! Delírio!".

A personagem invoca uma energia alucinógena diretamente no cérebro do adversário, afetando sua percepção da realidade. Faça um ataque mágico FA = H + 9 + 1d6 contra a FD do alvo, causando a condição de confuso caso o acerte. No início de seus turnos, role um dado para determinar o que ele vai fazer:

1 - age normalmente

2 - Ataca o usuário de confundir

3 / 4 - Não pode agir

5 - Ataca a criatura mais próxima

6 - Foge o mais rápido possível

Melhorias: afete todos numa Área 2 em volta do quadrado afetado no alcance (Nível 7; 15 PM).

CORRUPÇÃO (CORRUPTION)

Nível: 5 | ***PM***: 12

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: "Forças pútridas, arrebentem as defesas do meu inimigo! Corrupção!".

A personagem destrói as defesas e proteções do adversário, tornando-o frágil a um tipo de energia (escolha entre fogo, frio, elétrico, químico,

FINAL FANTASY TACTICS

sônico). Faça um ataque mágico FA = H + 12 + 1d6 contra a FD do alvo, causando a condição vulnerável caso o acerte. Quando recebe um ataque ao qual é vulnerável, sua Armadura é reduzida a zero para calcular sua Força de Defesa.

PETRIFICAR (petrify)

Nível: 7 | ***PM***: 15

Alcance: 4 | ***Área***: 1

Duração: sustentável

Cântico: "Que a sua agonia se torne eterna! Petrificar!".

A personagem invoca sobre o adversário uma terrível maldição capaz de transformá-lo numa estátua de pedra. Faça um ataque mágico FA = H + 15 + 1d6 contra a FD do alvo, causando a condição de petrificado caso o acerte. Seres petrificados são quase indestrutíveis, e não podem ser danificadas com armas ou ataques normais – apenas por magia e armas mágicas. Caso sofra qualquer dano, por mínimo que seja, uma criatura petrificada morre instantaneamente assim que é devolvida ao normal.

INVOCAÇÕES

Envolve as magias capazes de invocar criaturas espirituais lendárias chamadas de espers. Estas criaturas são invocadas no campo de batalha e liberam uma poderosa magia em área, afetando apenas os alvos designados pela personagem (apenas aliados ou apenas inimigos). São exclusivas dos invocadores e ótimas para afetar múltiplos alvos ao mesmo tempo.

IFRIT

Nível: 1 | ***PM***: 9

Alcance: 6 | ***Área***: 3

Duração: instantânea

Cântico: "Rei das chamas, queime-os até as cinzas! Ifrit!".

A personagem invoca o senhor das chamas, lançando sobre os adversários a sua chama infernal. Faça um ataque mágico FA = H + 9 + 1d6 contra a FD de todos na área, causando 3d6 de dano mágico de fogo em quem acertar (falha: metade do dano).

Melhorias: aumente o dano para 5d6 (Nível 3; 12 PM); aumente o dano para 7d6 (Nível 5; 15 PM).

MOOGLE

BY TELTHONA

Nível: 1 | ***PM***: 9

Alcance: 4 | ***Área***: 3

Duração: instantânea

Cântico: "Kupo! Cure aqueles que precisam! Moogle!".

A personagem invoca o espírito de uma das raças que habitou Ivalice no passado, lançando sobre os aliados seu encantamento. Cure 3d6 do PV de todos na área.

Melhorias: aumente a cura para 5d6 (Nível 3; 12 PM); aumente a cura para 7d6 (Nível 5; 15 PM).

RAMUH

Nível: 1 | ***PM***: 9

Alcance: 6 | ***Área***: 3

Duração: instantânea

Cântico: "Mestre da criação, lance sobre eles o seu julgamento! Ramuh!".

A personagem invoca o poder do deus da criação, lançando sobre os adversários o seu raio do julgamento. Faça um ataque mágico FA = H + 9 + 1d6 contra a FD de todos na área, causando 3d6 de dano mágico de raio em quem acertar (falha: metade do dano).

Melhorias: aumente o dano para 5d6 (Nível 3; 12 PM); aumente o dano para 7d6 (Nível 5; 15 PM).

SHIVA

2017

Nível: 1 | ***PM***: 9

Alcance: 6 | ***Área***: 3

Duração: instantânea

Cântico: "Dama do gelo, congele os meus inimigos! Shiva!".

A personagem invoca a impiedosa dama do gelo, lançando sobre os adversários os seus estilhaços glaciais. Faça um ataque mágico FA = H + 9 + 1d6 contra a FD de todos na área, causando 3d6 de dano mágico de água em quem acertar (falha: metade do dano).

Melhorias: aumente o dano para 5d6 (Nível 3; 12 PM); aumente o dano para 7d6 (Nível 5; 15 PM).

TITÃ

Nível: 1 | ***PM***: 9

Alcance: 6 | ***Área***: 3

Duração: instantânea

Cântico: "Destrua tudo com a energia desta terra! Titã!".

A personagem invoca o aspecto do deus da terra, lançando sobre os adversários a sua fúria. Faça um ataque mágico FA = H + 9 + 1d6 contra a FD de todos na área, causando 3d6 de dano mágico de terra em quem acertar (falha: metade do dano).

Melhorias: aumente o dano para 5d6 (Nível 3; 12 PM); aumente o dano para 7d6 (Nível 5; 15 PM).

ALEXANDRE

Nível: 5 | ***PM***: 15

Alcance: 6 | ***Área***: 3

Duração: instantânea

Cântico: "Luz divina, brilhe e destrua todo o mal! Alexandre!".

A personagem invoca o castelo de guerra angelical, lançando sobre os adversários o seu julgamento divino. Faça um ataque mágico FA = H + 15 + 1d6 contra a FD de todos na área, causando 7d6 de dano mágico de luz em quem acertar (falha: metade do dano).

Melhorias: aumente o dano para 9d6 (Nível 7; 18 PM).

LICH

Nível: 5 | ***PM***: 15

Alcance: 6 | ***Área***: 3

Duração: instantânea

Cântico: "O rio das lamúrias os aguardam! Lich!".

A personagem invoca o poder do rei do submundo, lançando os adversários em sua escuridão devoradora. Faça um ataque mágico FA = H + 15 + 1d6 contra a FD de todos na área, causando 7d6 de dano mágico de treva em quem acertar (falha: metade do dano).

Melhorias: aumente o dano para 9d6 (Nível 7; 18 PM).

BAHAMUT

Nível: 7 | ***PM***: 21

Alcance: 6 | ***Área***: 4

Duração: instantânea

Cântico: "Queime tudo com sua chama dracônica! Bahamut!".

A personagem invoca o mais poderoso de todos os dragões, lançando sobre os adversários a sua chama suprema. Faça um ataque mágico FA = H + 21 + 1d6 contra a FD de todos na área, causando 10d6 de dano mágico em quem acertar (falha: metade do dano).

ADQUIRINDO EQUIPAMENTOS

Cada personagem começará com uma arma simples qualquer à sua escolha gratuitamente (exceto pistola e rifles), e terá 1.000,00 Gil para gastar adquirindo seus demais equipamentos, sendo separados em:

- ***Armas;***
- ***Vestimentas;***
- ***Escudos;***
- ***Acessórios;***
- ***Medicamentos;***
- ***Ferramentas;***
- ***Itens gerais.***

Caso esteja narrando um jogo para personagens inicialmente poderosas, use a tabela abaixo para definir os recursos iniciais que elas terão para adquirir seus equipamentos.

RANK	GIL
D	1.000,00
C	5.000,00
B	20.000,00
A	60.000,00
S	120.000,00

A moeda em Ivalice se chama Gil, não possuindo subdivisões como nos outros sistemas de RPG (ouro, prata e bronze, por exemplo). Assim, cada equipamento terá um custo em Gil, sendo o preço padrão de mercado. A personagem também poderá vender os equipamentos que possui por um preço de venda igual à metade do seu preço de mercado. É possível BARGANHAR o preço de um item que está sendo comprado ou vendido, devendo-se testar LÁBIA (Perícia Manipulação ou Crime) contra uma dificuldade entre Fácil, Médio, Difícil. Caso a barganha seja bem-sucedida, diminua (comprando) ou aumente (vendendo) 10% do valor do item mais 10% para cada nível de dificuldade, até o limite de 30%. Cada personagem pode negociar uma única vez por cena, e não pode se pode tentar novamente uma barganha que já tenha sido testada. Personagens com o job orador costumam ser boas negociantes, recebendo bônus nos seus testes e melhorando o lucro obtido (some 20% da Habilidade do negociador, caso a possua, ao percentual obtido no teste). Não é possível barganhar a aquisição dos equipamentos iniciais, independentemente do rank da personagem.

ARMAS

Nesta adaptação, as armas são separadas em três categorias: simples (todos podem usar), militar (Jobs físicos) e mágica (Jobs mágicos). As armas mágicas produzem efeitos similares à magia, atirando projéteis de pura energia contra um alvo (funciona como arcos e bestas: o projétil sai do quadrado da personagem e viaja até o do alvo. Coberturas funcionam contra estas armas), sendo harpas (comum a oradores e menestréis), varinhas (comum a feiticeiros, invocadores e sacerdotes), e grimórios (comuns a místicos e cronomantes).

Usar uma arma exige a realização de uma força de ataque (FA) contra a força de defesa (FD) do alvo, independentemente da sua categoria ou do tipo de dano que ela causa. Caso a personagem não possua proficiência na categoria de arma que está usando, receberá um redutor em sua Força ou PdF em -1. Então se você tem F3 (corte) com sua espada, mas decide lutar de mãos vazias, sua Força passa a ser F2 (esmagamento).

PROPRIEDADES DAS ARMAS:

Arremesso: estas armas podem ser arremessadas até uma distância de 4 quadrados. Uma vez arremessada, a arma será gasta (bombas) ou ficará caída no quadrado do alvo, só podendo ser recuperada caso a personagem esteja num quadrado adjacente e gaste uma ação ou um movimento para fazê-lo.

Finesse: estas armas podem usar Habilidade no lugar de Força / Poder de Fogo para realizar seus ataques físicos e somar no dano delas. Ex: FA = H + H + 1d6.

Recarga: estas armas exigem que a personagem tenha uma mão livre para serem recarregadas, caso contrário a personagem precisará gastar sua ação na próxima rodada para fazê-lo, só podendo atacar com elas na rodada

FINAL FANTASY TACTICS

posterior (caso a arma exija o uso de duas mãos, a recarga ocorre automaticamente).

Sagacidade: estas armas podem usar Resistência no lugar de Força / Poder de Fogo para realizar seus ataques físicos e somar no dano delas. Ex: FA = H + R + 1d6.

Versátil: estas armas podem ser empunhadas com uma ou duas mãos. Quando empunhadas com ambas as mãos, aumente o seu dado de dano para o entre parênteses ao lado do nome desta propriedade.

Segue observações sobre algumas armas específicas:

Lança: trata-se da única arma corpo a corpo com alcance acima de adjacente. Porém, caso haja uma unidade entre a personagem e seu alvo, ela deverá atacar obrigatoriamente o alvo mais próximo (a habilidade Estocada Curva do job lanceiro o permite escolher qual alvo afetará nestas situações).

Bomba de fumaça: trata-se de uma pequena bomba manual que pode ser arremessada. Faça um teste de ataque físico (F + 2d6) contra uma dificuldade (ND=7), acertando o quadrado-alvo com um sucesso (caso falhe, a bomba cairá num quadrado aleatório. Caso seja um erro crítico, a bomba cai no quadrado da personagem). Ao explodir, ela libera uma nuvem de fumaça espeça numa Área 3 em volta do quadrado-alvo. Todos dentro da área receberão a condição cego enquanto permanecerem nela, mas também receberão o benefício invisível contra aqueles que estiverem fora da área. A nuvem de fumaça durará 1d4 + 1 rodadas.

Bomba elemental: trata-se de uma pequena bomba manual que pode ser arremessada. Faça um teste de ataque físico (FA = F + H + 1d6) contra a FD do alvo e de todos que estiverem a sua volta (Área 2), causando 2d de dano mágico de um elemento conforme a tipo da bomba (fogo, água ou raio; escolha quando a adquirir). Caso o ataque falhe, ainda cause metade do dano nos alvos (arredonde para baixo).

Bomba venenosa: trata-se de uma pequena bomba manual que pode ser arremessada. Faça um teste de ataque físico (FA = F + H + 1d6) contra a FD do alvo e de todos que estiverem a sua volta (Área 2), causando a condição envenenado em quem for acertado. A nuvem de veneno durará 1d-1 rodadas, causando automaticamente a condição em quem terminar o seu turno dentro dela.

ESCUDOS E VESTIMENTAS

Os escudos são usados geralmente na mão inábil da personagem e conferem um bônus na sua DF conforme o modelo (usar um escudo em cada mão não acumulará os seus bônus). Já as vestimentas fazem as vezes de armaduras, aumentando a DF e/ou a DM conforme o seu tipo. A personagem só pode equipar uma única vestimenta por vez, e seus bônus se somam ao de escudos e acessórios (veja adiante). Nesta adaptação não existe proficiência em escudos e armaduras, onde toda personagem poderá vestir o que desejar. Contudo, ela será limitada pela sua FOR e Carga, por isto fique atento para ela não receber penalidades.

ACESSÓRIOS

Em FFT, existe uma série de itens especiais que complementam os equipamentos que as personagens podem usar, sejam mantos, botas, braceletes, elmos e até perfumes. A este grupo dar-se o nome de acessórios. Após analisar os equipamentos do game que se enquadram nesta categoria, resolvi simplificar e otimizar sua lista, ampliando ou unindo itens que fornecem efeitos similares numa única categoria. Desta forma, cada personagem poderá usar até dois tipos de acessórios: uma bota e um anel (as botas praticamente permaneceram as mesmas do game, mas os anéis incorporaram efeitos de perfumes, laços e braceletes. Já os mantos e elmos foram incorporados as vestimentas). Entretanto, não é possível receber os benefícios de múltiplos acessórios de um mesmo tipo, devendo-se gastar uma ação completa para trocar um deles por outro que esteja carregando consigo (não é possível usar duas Botas de Batalha ou ela e a Bota da Mobilidade ao mesmo tempo, por exemplo).

Segue abaixo as características dos acessórios:

Tipo: indica se o acessório é uma bota (usada nos pés) ou um anel (usado na mão).

Tamanho (Tam.): indica o tamanho e durabilidade de cada acessório.

Custo: indica o custo em Gil para adquirir o acessório.

Efeito: indica as propriedades que o acessório fornece ao seu usuário.

A tabela abaixo apresenta os acessórios disponíveis para esta adaptação, bem como as suas características.

MEDICAMENTOS

Há diversos efeitos negativos que podem afetar uma personagem, sendo representados pelas condições. Cada uma delas terá sua forma de ser tratada, sendo a mais prática e direta o uso de medicamentos. Os medicamentos são itens utilizados para curar status negativos, removendo-os imediatamente após serem administrados nas vítimas. Eles só podem ser utilizados por personagens com o job alquimista e que possuam uma ou mais habilidades do tipo "Uso" (Usar Fênix, Usar Porção e Usar Remédio). Isto ocorre porque cada medicamento requer um cântico específico para ser usado, ativando suas propriedades mágicas apenas quando feito por alguém com a habilidade necessária. Além disso, usar um medicamento em combate gasta a ação da personagem e consome o item, devendo-se ter vários deles a disposição para outros usos.

Alquimistas que possuam proficiência em kit de alquimia (ferramenta de artesão) poderão

fabricar seus próprios medicamentos. Para isto, deve-se gastar duas horas para fabricar uma unidade de cada medicamento e metade do seu preço de mercado em ingredientes (criar cinco porções menores requer dez horas de trabalho e 125 Gil; 50 x 5 = 250 ÷ 2 = 125). Ao final do processo, deve-se obter sucesso num teste de Habilidade mais sua proficiência contra uma dificuldade igual a especificada pelo medicamento, senão a personagem perderá todo o trabalho e recurso gasto.

Segue abaixo as características dos medicamentos:

Tipo: indica se o medicamento é uma fênix (Usar Fênix), uma poção (Usar Poção), ou um remédio (Usar Remédio).

Tamanho (Tam.): indica o tamanho e durabilidade de cada medicamento.

Custo: indica o custo em Gil para adquirir o medicamento.

Efeito: indica as propriedades curativas do medicamento.

A tabela no final dessa matéria apresenta os medicamentos disponíveis para esta adaptação, bem como as suas características.

ITENS MÁGICOS

Trata-se de equipamentos que possuem alguma propriedade mágica, gerando bônus únicos ou acrescentando efeitos ao que já podem fazer. Apenas armas, escudos e vestimentas poderão receber propriedades mágicas, e elas não alterarão a categoria e o tipo do equipamento (por exemplo, uma arma simples que receba a propriedade sombria continuará sendo simples, não se tornando uma arma mágica como uma varinha). Cada equipamento só poderá ter uma única propriedade mágica de custo fixo (quantidade específica de Gil somada ao seu preço final), mas quantas desejar de multiplicador (multiplicando o preço de mercado do item). Um equipamento que possua uma propriedade de custo fixo e uma de multiplicador, por exemplo, terá seu preço de mercado primeiro multiplicado para só então ser somado o custo fixo. Caso deseje barganhar o preço de um item mágico, calcule o percentual de desconto em cima do seu preço final (por exemplo, uma adaga com a propriedade sombria com 10% de desconto custará 1.890 Gil; 100 da adaga + 2.000 da propriedade = 2.100 x 0,90 = 1.890).

Segue abaixo as características das propriedades mágicas:

Equipamento: indica o tipo de equipamento que pode receber aquela propriedade. Qualquer indica que pode ser aplicada em armas, escudos ou vestimentas.

Custo: indica o custo em Gil para acrescentar a propriedade ao equipamento. Valores específicos (2.000 Gil, por exemplo) devem ser somados ao preço de mercado do item. Multiplicadores (x3, por exemplo) devem multiplicar o preço de mercado do item.

Efeito: indica os bônus ou efeitos gerados pela propriedade.

A tabela abaixo apresenta as propriedades mágicas disponíveis para os itens mágicos desta adaptação, bem como as suas características.

EXEMPLOS DE ITENS MÁGICOS

Adaga da Escuridão: adaga (arma simples), propriedade sombria, 2.100 Gil.
Armadura Indestrutível: armadura pesada (vestimenta), propriedade durável e mitril, 270.000 Gil.
Espada Sangrenta: espada curta (arma simples), propriedade envenenada e obra prima, 5.000 Gil.
Lança Flamejante: lança (arma militar), propriedade poderosa (fogo), 5.500 Gil.
Sopro Glacial: pistola (arma simples), propriedade poderosa (água), 7.000 Gil.

FINAL FANTASY TACTICS

ARTEFATOS

São os equipamentos mais poderosos em toda a Ivalice. Com a exceção dos medicamentos lendários, cada artefato é único, não havendo mais de um. Poucos artefatos conhecidos estão sob a posse de alguém, geralmente sendo pessoas incrivelmente influentes e/ou poderosas (o respeitado espadachim santo, Cidolfus Orlandeau, é o atual dono da espada sagrada Excalibur, por exemplo), enquanto a maioria ainda está perdida ou guardada em locais secretos. Encontrar um artefato trará fama e inveja imediata para quem o fizer. Dado o seu nível de poder, sugere-se que os artefatos e seus donos só apareçam quando as personagens alcançarem ao menos o ranque A.

Artefatos do tipo arma possuem a propriedade mágica poderosa (some 1d extra ao seu dano) e somam +2 ao ataque físico de quem os usar. Já escudos e vestimentas aumentam a DF e a DM do usuário (seus bônus já foram somados na tabela abaixo). Artefatos do tipo medicamento são impossíveis de serem criados. Além disso, artefatos jamais perderão durabilidade (medicamentos podem ser quebrados normalmente), sendo destruídos apenas por meios únicos e desconhecidos (geralmente aventuras inteiras podem se desenrolar a fim de destruir um artefato). As Pedras do Zodíaco (também chamadas de auracite), por exemplo, são artefatos únicos e extremamente poderosos, não se sabendo a maneira de destruí-las.

• As tabelas abaixo apresentam os artefatos desta adaptação separados pelo seu tipo de equipamento, bem como as suas características.

ARMAS SIMPLES

NOME	CUSTO	PROPRIEDADES	BÔNUS
Desarmado	–	–	–
Adaga	100	finesse; arremesso	FA+1
Arco Curto	450	2 mãos; recarga	FA+1
Besta Leve	600	recarga	FA+1
Cajado	50	versátil (d8)	FA+1
Espada Curta	300	finesse	FA+1
Martelo	200	–	FA+1
Pistola	2.000	recarga	FA+1
Pedrada	–	arremesso	–
Rifle	5.000	2 mãos; recarga	FA+1

ARMAS MILITARES

NOME	CUSTO	PROPRIEDADE	BÔNUS
Arco Longo	1.500	2 mãos; recarga	FA+2
Besta Pesada	1.200	2 mãos; recarga	FA+2
Bomba de Fumaça*	500	arremesso	FA+2
Bomba Elemental*	500	arremesso	FA+2
Bomba Venenosa*	500	arremesso	FA+2
Espada Longa	600	-	FA+2
Katana	700	2 mãos	FA+2
Lança*	500	versátil (d10)	FA+2
Machado	900	2 mãos	FA+2
Shuriken	50	finesse; arremesso	FA+2

ARMAS MÁGICAS

NOME	CUSTO	PROPRIEDADE	BÔNUS
Grimório	1.400	sagacidade	FA+1
Harpa	1.100	2 mãos	FA+1
Varinha	1.200	–	FA+1

ESCUDOS E VESTIMENTAS

NOME	CUSTO	PROPRIEDADE	BÔNUS
Roupa Simples	50	-	FD+1
Roupa Luxuosa	2.000	-	FD+2
Manto Leve	400	-	FD+1
Manto Pesado	1.800	-	FD+2
Manto Élfico	7.200	-	A+1
Armadura Leve	500	-	FD+1
Armadura Média	3.000	-	FD+2
Armadura Pesada	9.000	Desvantagem em testes de furtividade.	A+1
Escudo Leve	400	Exige uma mão livre.	FD+1
Escudo Pesado	2.000	Exige uma mão livre.	FD+2

ACESSÓRIOS

NOME	CUSTO	EFEITO	TIPO
Bota de Batalha	1.000	Some +1 a sua Habilidade para iniciativa.	Vestimenta
Bota da Mobilidade	2.500	Imunidade as condições imóvel e lento.	Vestimenta
Bota Alada	2.500	Está sempre sobre o efeito do benefício flutuando.	Vestimenta
Bota Veloz	3.500	Some +2 a sua Habilidade para Iniciativa	Vestimenta
Anel Guardião	1.000	Some +1 a sua FD.	Acessório
Anel do Mago	2.500	Imunidade as condições mudo e furioso.	Acessório
Anel do Guerreiro	2.500	Imunidade as condições cego e encantado.	Acessório
Anel da Serpente	2.500	Imunidade as condições envenenado e vulnerável.	Acessório
Anel da Razão	2.500	Imunidade as condições adormecido e confuso.	Acessório
Anel da Resistência	3.500	Diminua pela metade o dano de um elemento específico (água, fogo, luz, raio, terra ou treva; escolha na aquisição).	Acessório
Anel Espelhado	5.000	Está sempre sobre o efeito do vantagem reflexão.	Acessório
Anel de Jade	8.000	Imunidade as condições petrificado e transformado.	Acessório
Anel Angelical	10.000	Comece o combate com o benefício renascer, uma vez por descanso curto ou longo. Não gasta ação para ativar.	Acessório

MEDICAMENTOS

NOME	CUSTO	EFEITO	TIPO
Antídoto	50	Remova a condição envenenado.	Pote
Colírio	50	Remova a condição cego.	Pote
Éter menor	200	Cura 2d4 PMs.	Pote
Éter maior	600	Cura 3d6 PMs.	Pote
Fênix	300	Remove a condição incapacitado do alvo e ele se levanta com o valor da sua R como PV, agindo normalmente na iniciativa dele.	Pena
Hino	50	Remova a condição mudo.	Papiro
Lábios	100	Remova a condição transformado.	-
Piquete	100	Remova a condição transformado.	-
Poção menor	50	Cura 2d4 PVs.	Pote
Poção maior	200	Cura 3d6 PVs.	Pote
Poção suprema	700	Cura 4d8 PVs.	Pote
Remédio	400	Remova as condições cego, mudo, envenenado, adormecido, confuso e vulnerável.	Pote
Tônico	100	Remova as condições imóvel e lento.	Pote

FINAL FANTASY TACTICS

ITENS MÁGICOS

NOME	CUSTO	EFEITO	TIPO
Sombria	2.000	Caso acerte o ataque, o alvo deve testar R, para não receber a condição cego.	Arma
Silenciosa	2.000	Caso acerte o ataque, o alvo deve testar R para não receber a condição mudo.	Arma
Envenenada	3.500	Caso acerte o ataque, o alvo deve testar R para não receber a condição envenenado.	Arma
Poderosa	5.000	Some um dado extra ao dano da arma. Pode-se também alterar o tipo do dano causado por ela, seja para físico, mágico ou de um elemento (água, fogo, raio, terra, luz ou treva; escolha na aquisição).	Arma
Resistência	5.000	Reduza pela metade o dano de um elemento específico (água, fogo, luz, raio, terra ou treva; escolha na aquisição).	Escudo
Robusta	5.000	Ela fornece 20 de PVs temporários para quem a estiver vestindo, uma vez por descanso curto ou longo. Não gasta ação para ativar.	Vestimenta
Reflexão	8.000	Está sempre sobre o efeito da vantangem reflexão.	Vestimenta
Durável	x3	Dobre a durabilidade do equipamento.	Qualquer
Obra Prima	x5	Arma: some +1 ao seu F/PdF; Vestimenta: some +1 a R; Escudo: some +1 a sua A.	Qualquer
Mitril	x10	A durabilidade do equipamento será 5, ele exigirá F mínima +0 para ser usado, cancele qualquer desvantagem que ele gere em testes de furtividade.	Qualquer

ARTEFATO - ARMAS SIMPLES

NOME	TIPO	PROPRIEDADE	BÔNUS
Hades	treva	(adaga) finesse; arremesso. Caso acerte o ataque, o alvo deve testar R para não receber a condição incapacitado.	F+1
Mjolnir	raio	(martelo) Imunidade a dano de raio.	F+1
Nagrarock	mágico	(espada curta) finesse. Caso acerte o ataque, o alvo deve testar R para não receber a condição transformado.	F+1
Tsukuyomi	treva	(espada curta) finesse. Caso acerte o ataque, o alvo deve testar R-1 para não receber a condição vulnerável.	F+1
Wistaff	mágico	(cajado) versátil (1d+2). Some +2 para atacar e no dano de suas magias.	FA+2

FINAL FANTASY TACTICS

ARTEFATO - ARMAS MILITARES

NOME	TIPO	PROPRIEDADE	BÔNUS
Amaterasu	fogo	(katana) 2 mãos. Some +2 em todo ataque mágico e dano de suas habilidades do job samurai.	F+2
Artêmis	mágico	(arco longo) 2 mãos	PdF+2
Excalibur	luz	(espada longa) Gaste 3 PMs para receber o benefício rapidez pelo combate (ação livre).	F+2
Gungnir	mágico	(lança) versátil. Faça uma FA contra a FD de todos os alvos no alcance da arma, causando o dano dela em quem acertar. 9 PMs	F+2
Hércules	mágico	(machado) 2 mãos. Caso acerte o ataque, o alvo deve testar R para não receber a condição lento.	F+2
Ragnarok	mágico	(espada longa) Gaste 3 PMs para receber o benefício barreira pelo combate (ação livre).	F+2
Salve a Rainha	luz	(espada longa) Gaste 3 PMs para receber o benefício proteção pelo combate (ação livre).	F+2

ARTEFATO - ARMAS MÁGICAS

NOME	TIPO	PROPRIEDADE	BÔNUS
Arcanum	treva	(grimório) sagacidade. Caso acerte o ataque, o alvo deve testar R-1 para não receber a condição cego.	FA+3
Escrituras	luz	(grimório) sagacidade. Caso acerte o ataque, o alvo deve testar R-1 para não receber a condição mudo.	FA+3
Harpa Feérica	mágico	2 mãos. Caso acerte o ataque, o alvo deve testar R para não receber a condição adormecido.	FA+3
Varinha Dracônica	mágico	Caso o seu ataque também ultrapasse a FD do alvo, cancele os benefícios proteção, barreira e regenerar dele.	FA+3

ARTEFATO - ESCUDOS E VESTIMENTAS

NOME	TIPO	PROPRIEDADE	BÔNUS
Roupa Secreta	Vestimenta	Caso receba qualquer dano, gaste uma reação e receba o benefício da vantagem invisível. 3 PMs.	A+1
Manto Divino	Vestimenta	Imunidade as condições adormecido, encantado, furioso e confuso.	A+1
Armadura de Hefestos	Armadura	(armadura pesada) Está sempre sobre o efeito do benefício proteção.	A+2
Armadura de Susanoo	Armadura	(armadura pesada) Está sempre sobre o efeito do benefício barreira.	A+2
Escudo de Ares	Escudo	(escudo pesado) Exige uma mão livre. Imunidade a condição imóvel e reduza pela metade danos mágicos de água, fogo raio e terra (arredonde pela metade).	A+2

ARTEFATO - ACESSÓRIOS

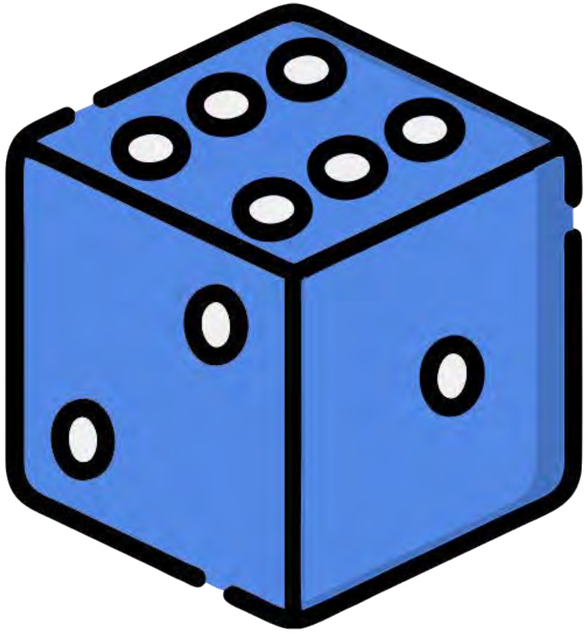
NOME	TIPO	EFEITO	BÔNUS
Bota de Hermes	Bota	Some +2 a sua Habilidade em iniciativa e imunidade as condições imóvel e lento.	H+1
Anel de Atena	Anel	Some +2 a sua FD e receba vantagem para cancelar condições que estejam lhe afetando.	R+1

ARTEFATO - MEDICAMENTOS

NOME	TIPO	EFEITO	BÔNUS
Elixir	Poção	Cure todo o PV e PM do alvo até o seu valor máximo.	-
Hidromel	Fênix	Remova toda e qualquer condição que esteja afetando o alvo.	-

AGUARDEM A ÚLTIMA PARTE DESSA ADAPTAÇÃO!

- Fichas doss monstros do jogo
- Lista de benefícios e condições
- Kits dos jobs exclusivos.
- A ficha de Ramza, Mustadio, Delita, Agrias e Gaffgarion.



ACERTO CRÍTICO

ALPHA

LUTA ABERRANTE!

A desvantagem Modelo Especial é muitas vezes uma opção viável para se adquirir através de raças de um cenário medieval – como exemplo, as raças Gnomo, Halfling, Centauro, Ogre, Fadas de tamanho diminuto e muitos Mechas já a possuem logo na construção de personagem. Com isso, basta buscar estar sempre os seus iguais para que nunca falte equipamento adequado.

Porém, existem aqueles que compram Modelo Especial sem ligá-la a uma raça específica, e aí sim os problemas podem ocorrer: o personagem não pode pegar carona em um veículo dos outros personagens, não consegue empunhar uma arma que não seja feita sob medida a ele etc.

De certa forma, até mesmo atividades físicas não poderiam ser ensinadas da mesma forma a um personagem com Modelo Especial. Por exemplo, como uma academia de dança poderia ensinar um Centauro a dançar? Uma academia permitir que um pequeno Pixie seja adepto do halterofilismo se o equipamento para maromba não é adequado? E então, vem a origem desta matéria: como ensinar Artes Marciais a quem possui Modelo Especial e for de uma raça diferente do instrutor?

As regras e cenário a seguir foram imaginados para serem inseridos com facilidade em Mega City (especialmente Torneio das Sombras, Super Mega City e até mesmo Nova Memphis), porém um mínimo de alterações tudo se encaixará com eficiência em sua mesa de jogo. Vamos agora ao Arungga, a arte marcial dos portadores de Modelo Especial.

Durante a Idade Moderna, o Manitou Costelas de Serpente tornou-se lendário e uma figura patronal de todos os futuros portadores de corpos inumanos por ter criado a arte marcial Arungga, desenvolvida especificamente para seres com características muito grotescas, como a falta ou excesso de membros, tamanhos e formatos de corpo muito diferentes etc. O Arungga se disseminou rapidamente entre tribos de todo o mundo, sendo realizado em locais isolados dos indivíduos que não tinham tais características inumanas, e cujos praticantes passaram a ser conhecidos como Arunggari.

Com o passar das décadas e séculos, o Arungga passou a ser aceito em locais onde portadores de características inumanas se aglomeravam (especialmente os Gene Alfa). Lobo Dourado é um Arunggari de grande renome por ter sido o primeiro campeão paralímpico de Arungga, quando a arte marcial foi aceita como esporte das Paralimpíadas de 1988.

Kit: Arunggari*

** Apenas em cenários onde a existência do Arungga seja propícia*

Exigências: Modelo Especial, Código de Honra (escolha entre Combate e Redenção)

Função: atacante, tanque

Mantendo-se restritos e seus círculos de prática da arte marcial Arungga, os Arunggari são idealistas e inclusive defensores da paz em vez do combate, inspirando-se nos ensinamentos do mestre pioneiro Costelas de Serpente e de vários outros indivíduos que serviram de ícone para seus praticantes. Imitando movimentos de animais selvagens semelhantes a seus corpos perturbadores aos não portadores de Modelo Especial, os Arunggari praticam o combate e o respeito, vindo a participar também das Paralimpíadas a partir de 1988.

Apenas um praticante de Arungga pode aprender suas técnicas adaptadas com facilidade, pois seus mestres ajustam todo treinamento de acordo com o tipo físico do praticante. Qualquer outro personagem que tente aprender uma das técnicas Arunggari terá de pagar 1 ponto de personagem por cada Técnica Arunggari.

Contatos Fraternos: Os praticantes de Arungga são muito unidos na autoajuda e apoio para que nenhum deles se sinta ainda mais excluído de um mundo que os teme e tem asco de suas aparências. Ao custo de 1 PM, você pode utilizar a vantagem Aliado por uma cena. Seu Aliado é construído com a mesma pontuação que você. Embora você possa criar várias fichas de Arunggari diferentes para diversas situações, o mestre pode impor um limite.

Força bruta: O Arunggari aprendeu a usar a força bruta que seu corpo lhe permite usar. Quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou Pdf + 1 por rodada de concentração), o Arunggari ignora a Armadura do alvo.

Manobra Extra: O Arunggari passa por um treinamento muito mais árduo do que artistas marciais de outras modalidades para estarem à altura de qualquer combate contra quem não tem certas limitações físicas que ele possua. Ele recebe a vantagem Técnica de Luta e pode escolher uma manobra de combate extra sempre que recomprar a vantagem.

MANOBRAS DO ARUNGGA

Agarrão com Cabelos Vivos: O personagem portador de cabelos vivos (Membros Extras) é capaz de utilizar os cabelos vivos para facilitar ações de imobilização, asfixia e chaves de todos os tipos. O Arunggari pode realizar a manobra Agarrão, Golpe de Judô, Montada ou Picada da Cobra (definida quando comprar Agarrão com Cabelos Vivos).

Agarrão com Cauda: O personagem portador de cauda (Membros Extras) é capaz de utilizar a cauda para facilitar ações de imobilização, asfixia e chaves de todos os tipos. O Arunggari pode realizar a manobra Agarrão, Golpe de Judô, Montada ou Picada da Cobra (definida quando comprar Agarrão com Cauda).

O que seria pior do que enfrentar uma elefante antropomórfico furiosos? Enfrentar um desses que pode varrer o chão com você de 15 maneiras diferentes.

Agarrão com Língua: O personagem portador de língua alongada (Membros Extras) é capaz de utilizar a língua para facilitar ações de imobilização, asfixia e chaves de todos os tipos. O Arunggari pode realizar a manobra Agarrão, Golpe de Judô, Montada ou Picada da Cobra (definida quando comprar Agarrão com Língua), mas não conseguirá falar de forma compreensível enquanto realiza a manobra (adquirindo os efeitos da desvantagem Mudo).

Agarrão com Tentáculo: O personagem portador de tentáculos (Membros Extras ou substitutos dos braços) é capaz de utilizar o tentáculo para facilitar ações de imobilização, asfixia e chaves de todos os tipos. O Arunggari pode realizar a manobra Agarrão, Golpe de Judô, Montada ou Picada da Cobra (definida quando comprar Agarrão com Tentáculo).

Agarrão com Tromba: O personagem portador de tromba é capaz de utilizar a tromba para facilitar ações de imobilização, asfixia e chaves de todos os tipos. O Arunggari pode realizar a manobra Agarrão, Golpe de Judô, Montada ou Picada da Cobra (definida quando comprar Agarrão com Tromba).

Aríete: O personagem portador de cefalotórax ou com a cabeça de alguma forma fundida ao tronco realiza um ataque de carga enquanto projeta todo o tronco. Gastando 3 PMs para avançar contra o adversário, o personagem ganha um bônus na FA de +1 por cada 10m que gastou em movimento. Por exemplo, se ele percorrer 40m e aplicar o Aríete, receberá FA+4. O limite máximo de bônus é igual à sua própria H.

Ataque com Asa: O personagem alado é capaz de utilizar suas asas como golpeadores em um combate (dano por esmagamento). Usar a asa para atacar conta como uma ação exatamente como se o personagem desse socos ou chutes. O Arunggari pode realizar a manobra Cruzado, Direto ou Jab (definida quando comprar Ataque com Asa).

Ataque com Barbatana: O personagem portador de barbatanas, nadadeiras ou aletas é capaz de utilizar sua barbatana como golpeador em um combate (dano por esmagamento). Usar a barbatana para atacar conta como uma ação exatamente como se o Personagem desse socos ou chutes. O Arunggari pode realizar a manobra Cruzado, Direto ou Jab (definida quando comprar Ataque com Barbatana).

TÉCNICAS DE LUTA ABERRANTE

Ataque com Bico: O personagem portador de bico é capaz de utilizar o bico como golpeador em um combate (dano por perfuração). Usar o bico para atacar conta como uma ação exatamente como se o personagem desse socos ou chutes. O Arunggari pode realizar a manobra Cruzado, Direto ou Jab (definida quando comprar Ataque com Bico).

Ataque com Cabelos Vivos: O personagem portador de cabelos vivos (Membros Extras) é capaz de utilizar os cabelos vivos como golpeadores em um combate. Usar os cabelos vivos para atacar conta como uma ação exatamente como se o personagem desse socos ou chutes. O Arunggari pode realizar a manobra Cruzado, Direto, Jab ou Uppercut (definida quando comprar Ataque com Cabelos Vivos).

Ataque com Cauda: O personagem portador de cauda (Membros Extras) é capaz de utilizar a cauda como golpeador em um combate. Usar a cauda para atacar conta como uma ação exatamente como se o personagem desse socos ou chutes. O Arunggari pode realizar a manobra Chute Baixo, Chute Circular ou Rasteira (definida quando comprar Ataque com Asa).

Ataque com Chifre: O Personagem portador de chifre, corno ou galhada (dano por perfuração) é capaz de utilizar o chifre como golpeador em um combate. Usar o chifre para atacar conta como uma ação exatamente como se o personagem desse socos ou chutes. Gaste 3 Pontos de Magia e faça um ataque corpo-a-corpo. Seu oponente não pode usar a Habilidade na Força de Defesa.

Ataque com Espigão: O personagem portador de espigões, lâminas, pontas afiadas ou grandes espinhos (dano por corte ou perfuração) é capaz de utilizar seus espigões como golpeadores em um combate. Usar os espigões para atacar conta como uma ação exatamente como se o personagem desse socos ou chutes. O Arunggari pode realizar a manobra Cruzado, Direto, Jab ou Uppercut (definida quando comprar Ataque com Espigão).

Ataque com Ferrão: O personagem portador de ferrão, espinho, dentículo, espora ou cnidoblasto (dano por perfuração) é capaz de utilizar seu ferrão como golpeador em um combate. Usar o ferrão para atacar conta como uma ação exatamente como se o personagem desse socos ou chutes. O Arunggari pode realizar a manobra Ataque do Louva-a-Deus, Ataque Preciso ou Cotovelada (definida quando comprar Ataque com Ferrão).

Ataque com Garra: O personagem portador de garras e unhas afiadas (dano por corte) é capaz de utilizar suas garras como golpeadores em um combate. Usar as garras para atacar conta como uma ação exatamente como se o personagem desse socos ou chutes. O Arunggari pode realizar a manobra Ataque Oportuno, Jab ou Uppercut (definida quando comprar Ataque com Garra).

Ataque com Língua: O personagem portador de língua alongada (Membros Extras) é capaz de utilizar a língua como golpeador em um combate. Usar a língua para atacar conta como uma ação exatamente como se o personagem desse socos ou chutes, mas não conseguirá falar de forma compreensível enquanto realiza a manobra (adquirindo os efeitos da

desvantagem Mudo). O Arunggari pode realizar a manobra Ataque Oportuno, Ataque Preciso, Blefe ou Rasteira (definida quando comprar Ataque com Língua).

Ataque com Pinça: O personagem portador de pinças (dano por esmagamento) é capaz de utilizar suas pinças como golpeadores em um combate. Usar as pinças para atacar conta como uma ação exatamente como se o personagem desse socos ou chutes. O Arunggari pode realizar a manobra Ataque Forte, Ataque Violento, Cruzado, Direto, Jab, Picada da Cobra ou Uppercut (definida quando comprar Ataque com Pinça).

Ataque com Presas: O personagem portador de presas, marfim, quelíceras, bocarra, mandíbulas afiadas ou dentes afiados (dano por perfuração) é capaz de utilizar suas presas como golpeadores em um combate. Usar as presas para atacar conta como uma ação exatamente como se o personagem desse socos ou chutes, mas não conseguirá falar de forma compreensível enquanto realiza a manobra (adquirindo os efeitos da desvantagem Mudo). O Arunggari pode realizar a manobra Ataque do Louva-a-Deus, Ataque Oportuno, Blefe ou Picada da Cobra (definida quando comprar Ataque com Presas).

Ataque com Tentáculo: O personagem portador de tentáculos (Membros Extras ou substitutos dos braços, dano por esmagamento) é capaz de utilizar o tentáculo como golpeador em um combate. Usar o tentáculo para atacar conta como uma ação exatamente como se o personagem desse socos ou chutes. O Arunggari pode realizar a manobra Cruzado, Direto, Jab, Rasteira ou Uppercut (definida quando comprar Ataque com Tentáculo).

Ataque com Tromba: O personagem portador de tromba é capaz de utilizar a tromba como golpeador em um combate. Usar a tromba para atacar conta como uma ação exatamente como se o personagem desse socos ou chutes. O Arunggari pode realizar a manobra Cruzado, Direto, Jab, Rasteira ou Uppercut (definida quando comprar Ataque com Tromba).

Ataque Surpresa com Ferrão: O personagem portador de ferrão, espinho, dentículo, espora ou cnidoblasto (dano por perfuração) é capaz de utilizar seu ferrão como golpeador surpresa em um combate. O Arunggari pode realizar a manobra Ataque Oportuno ou Blefe (definida quando comprar Ataque Surpresa com Ferrão).

TÉCNICAS DE LUTA ABERRANTE

Bear Hug: O personagem portador de superfície danosa (espinhos, pele flamejante, toque pútrido, aura desintegradora, suor ácido etc.) pode agarrar um inimigo e segurá-lo, realizando um teste resistido de F contra ele com um redutor cumulativo de -1 por turno em que tentar manter a manobra. O personagem é capaz de gerar uma Força de Ataque igual à Armadura + 1d para cada PM gasto enquanto seu oponente estiver agarrado. Normalmente, o personagem não pode atacar enquanto executa o Bear Hug (a não ser com Membros Extras, ou uma magia pré-conjurada, por exemplo), mas contra outros ataques, o alvo do Bear Hug é considerado indefeso.

Brado de Batalha: O Personagem portador de aparência perturbadora ou repulsiva demais para a maioria da sociedade (Monstruoso) pode emitir um brado de combate no intuito exclusivo de esvair a coragem do oponente e amedrontá-lo. Gastando uma ação e 2 PMs, todos os inimigos a até cinquenta metros precisam ser bem-sucedidos em um teste de Resistência ou perdem a Habilidade na Força de Defesa por um número de turnos igual à sua Força.

Carga com Barbatana: O personagem portador de barbatanas no corpo (dano por esmagamento) realiza um ataque de carga enquanto projeta sua barbatana. Gastando 3 PMs para avançar contra o adversário, o personagem ganha um bônus na FA de +1 por cada 10m que gastou em movimento. O limite máximo de bônus é igual à sua própria H.

Carga com Bico: O personagem portador de bico (dano por perfuração) realiza um ataque de carga enquanto projeta o bico. Gastando 3 PMs para avançar contra o adversário, o personagem ganha um bônus na FA de +1 por cada 10m que gastou em movimento. O limite máximo de bônus é igual à sua própria H.

Carga com Espigão: O personagem portador de espigões, lâminas, pontas afiadas ou grandes espinhos (dano por corte ou perfuração) realiza um ataque de carga enquanto projeta seus espigões. Gastando 3 PMs para avançar contra o adversário, o personagem ganha um bônus na FA de +1 por cada 10m que gastou em movimento. O limite máximo de bônus é igual à sua própria H.

Carga com Pinça: O personagem portador de pinças (dano por esmagamento) realiza um ataque de carga enquanto projeta sua pinça. Gastando 3 PMs para avançar contra o adversário, o personagem ganha um bônus na FA de +1 por cada 10m que gastou em movimento. O limite máximo de bônus é igual à sua própria H.

Carga do Torso: O personagem desprovido de membros realiza um ataque de carga enquanto projeta seu corpo inteiro. Gastando 3 PMs para avançar contra o adversário, o personagem ganha um bônus na FA de +1 por cada 10m que gastou em movimento. O limite máximo de bônus é igual à sua própria H.

Carga Esférica: O personagem portador de corpo esférico realiza um ataque de carga enquanto se projeta rolando seu corpo inteiro. Gastando 3 PMs para avançar contra o adversário, o personagem ganha um bônus na FA de +1 por cada 10m que gastou em movimento. O limite máximo de bônus é igual à sua própria H.

Carga Polípode: O personagem quadrúpede, hexápode ou octópode (Combate Táurico) realiza um ataque de carga enquanto projeta seu corpo inteiro. Gastando 3 PMs para avançar contra o adversário, o personagem ganha um bônus na FA de +1 por cada 10m que gastou em movimento. O limite máximo de bônus é igual à sua própria H.

Carga Táurica: O personagem portador de pernas extras ou corpo táurico realiza um ataque de carga

enquanto projeta seu corpo inteiro. Gastando 3 PMs para avançar contra o adversário, o personagem ganha um bônus na FA de +1 por cada 10m que gastou em movimento. O limite máximo de bônus é igual à sua própria H.

Coice: O personagem portador de pernas extras ou corpo táurico pode utilizar pelo menos duas de suas pernas/patas e projetar as pernas/patas extras em um coice que causará dano maior (mesma regra de Ataque Violento). Porém, enquanto realiza esta manobra, o personagem não se beneficiará de suas pernas extras ou corpo táurico contra manobras de rasteira.

Combate Táurico: Em combate, o personagem com corpo táurico pode deixar de fazer um ataque normal para fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (cascos, garras...). São ataques baseados em Força (FA=F+1d), mas imprecisos, sem incluir a Habilidade do personagem. Se quiser aumentar a FA através de vantagens ou manobras, deve pagar o custo para cada ataque.

Defesa com Asa: Em vez de causar dano, o personagem alado sabe utilizar sua asa com tamanha habilidade que é capaz de se defender de ataques. O Arunggari pode realizar a manobra Bloqueio. Porém, cada 3 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos à asa, danificando-a para voo ou combate (só poderá utilizar Voo ou usar manobras baseadas em asas depois de um teste de H-1 para cada 3 pontos de dano bloqueados).

Defesa com Barbatana: Em vez de causar dano, o personagem portador de barbatanas, nadadeiras ou aletas sabe utilizar sua barbatana com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. O Arunggari pode realizar a manobra Bloqueio. Porém, cada 3 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos às barbatanas, danificando-as para nado ou combate (só poderá utilizar Natação ou usar manobras baseadas em barbatanas depois de um teste de H-1 para cada 3 pontos de dano bloqueados).

Defesa com Bico: Em vez de causar dano, o personagem portador de bico sabe utilizar seu bico com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. O Arunggari pode realizar a manobra Bloqueio. Porém, cada 3 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos ao bico, danificando-o para fala, alimentação ou combate (só poderá se desvencilhar dos efeitos da desvantagem Mudo, comer ou usar manobras baseadas no bico depois de um teste de H-1 para cada 3 pontos de dano bloqueados).

Defesa com Cabelos Vivos: Em vez de causar dano, o personagem portador de cabelos vivos (Membros Extras) sabe utilizar seus cabelos vivos com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. O Arunggari pode realizar a manobra Bloqueio. Porém, cada 3 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos aos cabelos vivos, danificando-os para combate ou até perdendo partes deles em caso de ataques de corte.

Defesa com Cauda: Em vez de causar dano, o personagem portador de cauda (Membros Extras) sabe utilizar sua cauda com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. O Arunggari pode realizar a manobra Bloqueio. Porém, cada 3 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos à cauda, danificando-a para equilíbrio ou combate (só poderá correr ou usar manobras baseadas na cauda depois de um teste de H-1 para cada 3 pontos de dano bloqueados).

Defesa com Chifre: Em vez de causar dano, o personagem portador de chifre, corno ou galhada sabe utilizar seu chifre com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. O Arunggari pode realizar a manobra Bloqueio. Porém, cada 3 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos ao chifre, danificando-o para combate e até causando danos à coordenação e consciência do personagem, uma vez que os danos são na cabeça (só poderá se desvencilhar da desvantagem Inculto ou usar manobras baseadas em chifres depois de um teste de H-1 para cada 3 pontos de dano bloqueados).

Defesa com Espigão: Em vez de causar dano, o personagem portador de espigões, lâminas, pontas afiadas ou grandes espinhos sabe utilizar seu espigão com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. O Arunggari pode realizar a manobra Bloqueio. Porém, cada 3 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos aos espigões, danificando-os para combate (só poderá utilizar manobras baseadas nos espigões depois de um teste de H-1 para cada 3 pontos de dano bloqueados).

Defesa com Ferrão: Em vez de causar dano, o personagem portador de ferrão, espinho, dentículo, espora ou cnidoblasto (com tamanho suficiente para esta manobra) sabe utilizar seu ferrão com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. O Arunggari pode realizar a manobra Bloqueio. Porém, cada 3 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos ao ferrão, danificando-a para combate (só poderá utilizar manobras baseadas no ferrão depois de um teste de H-1 para cada 3 pontos de dano bloqueados).

Defesa com Língua: Em vez de causar dano, o personagem portador de língua alongada sabe utilizar sua língua com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. O Arunggari pode realizar a manobra Bloqueio. Porém, cada 3 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos à língua, danificando-a para fala, alimentação ou combate (só poderá se desvencilhar dos efeitos da desvantagem Mudo, comer ou usar manobras baseadas na língua depois de um teste de H-1 para cada 3 pontos de dano bloqueados).

Defesa com Pinça: Em vez de causar dano, o personagem portador de pinças sabe utilizar sua pinça com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. O Arunggari pode realizar a manobra Bloqueio. Porém, cada 3 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos às pinças, danificando-as para manuseio de objetos ou combate (só poderá manusear objetos usar manobras baseadas nas pinças depois de um teste de H-1 para cada 3 pontos de dano bloqueados).

Defesa com Tentáculo: Em vez de causar dano, o personagem portador de tentáculos sabe utilizar seu tentáculo com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. O Arunggari pode realizar a manobra Bloqueio. Porém, cada 3 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos às pinças, danificando-as para manuseio de objetos ou combate (só poderá manusear objetos ou usar manobras baseadas nas pinças depois de um teste de H-1 para cada 3 pontos de dano bloqueados).

Defesa com Tromba: Em vez de causar dano, o personagem portador de tromba sabe utilizar sua tromba com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. O Arunggari pode realizar a manobra Bloqueio. Porém, cada 3 pontos de dano bloqueados desta forma causam danos diretos à tromba, danificando-a para respiração, olfato ou combate (só poderá se desvencilhar da desvantagem Sem Faro, realizar ações que exijam fôlego ou usar manobras baseadas na tromba depois de um teste de H-1 para cada 3 pontos de dano bloqueados).

Defesa Gelatinosa: Em vez de causar dano, o personagem cujo corpo seja gelatinoso ou gosmento sabe utilizar seu corpo com tamanha habilidade que é capaz de se defender destes ataques. O efeito é o mesmo de Defesa Aprimorada.

Espigão no Ponto Fraco: O Personagem portador de espigões, lâminas, pontas afiadas ou grandes espinhos (dano por corte ou perfuração) pode realizar um ataque especial mirando em pontos fracos do oponente, como órgãos sensoriais (olhos, ouvidos, nariz etc.), áreas pouco

TÉCNICAS DE LUTA ABERRANTE

protegidas (abdômen, pescoço) e outras cujo dano será intensificado. O efeito é o mesmo de Ataque Debilitante.

Evasão Recolhida: O Personagem portador de concha ou casco consegue recolher seu corpo inteiro ou partes dele para dentro do casco ou concha, realizando uma esquiva mais eficaz para contra-atacar. O efeito é o mesmo de Tai Sabaki.

Evasão sem Cabeça: O personagem desprovido de cabeça ou capaz de realizar a separação anatômica de sua cabeça consegue se posicionar de modo que o golpe do oponente seja para sua cabeça ou pescoço, realizando uma esquiva mais eficaz para contra-atacar. O efeito é o mesmo de Tai Sabaki.

Ferrão no Ponto Fraco: O Personagem portador de ferrão, espinho, dentículo, espora ou cnidoblasto (dano por perfuração) pode realizar um ataque especial mirando em pontos fracos do oponente, como órgãos sensoriais (olhos, ouvidos, nariz etc.), áreas pouco protegidas (abdômen, pescoço) e outras cujo dano será intensificado. O efeito é o mesmo de Ataque Debilitante.

Garra no Ponto Fraco: O Personagem portador de garras ou unhas afiadas (dano por corte) pode realizar um ataque especial mirando em pontos fracos do oponente, como órgãos sensoriais (olhos, ouvidos, nariz etc.), áreas pouco protegidas (abdômen, pescoço) e outras cujo dano será intensificado. O efeito é o mesmo de Ataque Debilitante.

Imobilidade: O personagem portador de raízes ou ganchos nos pés é capaz de fixar suas raízes em chão não-pétreo de forma a resistir a ataques que o projetem do local onde está. Usando uma ação e gastando 3 Pontos de Magia, é capaz de eliminar a projeção provinda de qualquer ataque de sua própria Escala de Poder. Porém, esta manobra não anula nenhum ponto de dano, anulando apenas a projeção derivada do golpe sofrido.

Luta no Chão: O Personagem desprovido de membros consegue lutar no chão normalmente como se estivesse de pé, tornando-se imune aos efeitos de derrubar e de quedas com o intuito de desequilibrar a luta (ele nunca será considerado um Combatente Caído).

Marrada: O Personagem portador de chifre, corno

TÉCNICAS DE LUTA ABERRANTE

ou galhada (dano por perfuração) realiza um ataque de carga enquanto projeta os chifres de sua cabeça. Gastando 3 PMs para avançar contra o adversário, o personagem ganha um bônus na FA de +1 por cada 10m que gastou em movimento. O limite máximo de bônus é igual à sua própria H.

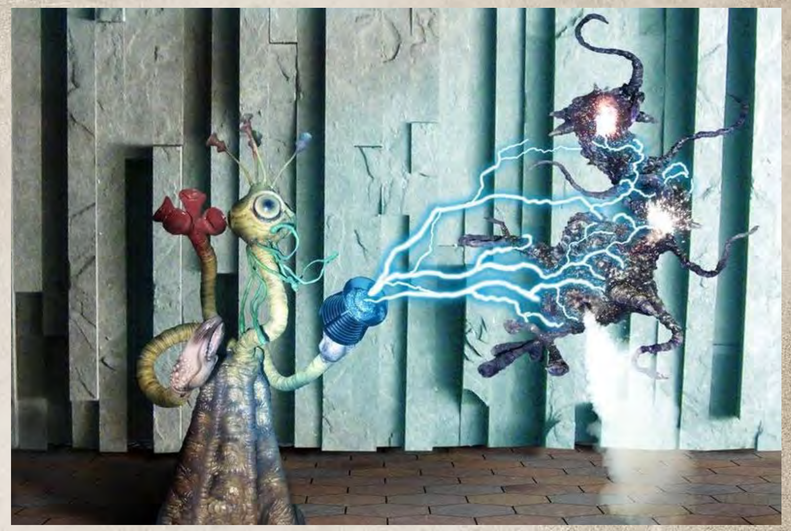
Percepção Coordenada: O personagem portador de cabeças extras ou órgãos sensoriais extras em diferentes partes do corpo poderá dividir sua atenção para todos os órgãos sensoriais simultaneamente, sem se distrair com nenhuma direção dos órgãos sensoriais extras. Ele nunca será considerado Surpreso, e poderá fazer ações extras relativas aos órgãos sensoriais (falar coisas diferentes com cada boca, observar algo com um grupo de olhos e mirar em um inimigo com outro grupo de olhos etc.)

Pinça Constritora: O personagem portador de pinças consegue prender seu oponente com sua pinça e aplicar nele seu dano por esmagamento em forma de constrição. Ao gastar 1 PM e fazer um ataque corpo a corpo, se a FA for superior a FD do oponente, ele fica imobilizado. O oponente tem direito a um teste de F para cada turno que passar preso – se for bem sucedido, consegue se livrar. O alvo não pode usar a sua H na FA e FD (no caso da FA corpo a corpo, só poderá atacar o oponente que estiver o prendendo com a Pinça Constritora), e ainda sofre com a Privação da Respiração (Manual 3D&T Alpha, página 69).

Presas no Ponto Fraco: O personagem portador de presas, marfim, quelíceras, bocarra, mandíbulas afiadas ou dentes afiados (dano por perfuração) pode realizar um ataque especial mirando em pontos fracos do oponente, como órgãos sensoriais (olhos, ouvidos, nariz etc.), áreas pouco protegidas (abdômen, pescoço) e outras cujo dano será intensificado. O efeito é o mesmo de Ataque Debilitante.

Ricochete Corporal: O personagem portador de corpo elástico, maleável, borrachudo ou quicante pode dividir sua FA em dois ou mais para que o ataque com o corpo inteiro (geralmente uma queda, salto ou carga) desvie para outros alvos. O dano do ataque anterior atua como redutor do próximo ataque, até que se chegue a 0 (zero) de dano, momento em que o personagem perde energia cinética e para de quicar, ou quando o personagem decidir parar de quicar, acertando em um teste de H.

Salto Táurico: O personagem portador de corpo táurico pode utilizar todas as suas patas para saltos mais extensos. Com um movimento, o personagem salta até Hx10m para frente ou Hx5m para cima. Ele pode tentar saltar mais do que seu limite, mas para isso precisa fazer um teste de Habilidade, com penalidade de –1 para cada ponto de H além da sua. Se falhar, cai de mau jeito na metade da distância que queria percorrer, e sofre 1d6 de dano.



EXEMPLOS DE LUTADORES COM MODELO ESPECIAL

Nos Mythos lovecraftianos, há uma raça de criaturas chamada de Pólipos Voadores. Eles mesmo não se dão um nome, pois nem mesmo um idioma compreensível ao mundo físico eles parecem possuir. Os Pólipos Voadores colonizaram a Terra pela primeira vez aproximadamente seiscentos milhões de anos atrás, antes mesmo da chegada da Grande Raça de Yith. Eles construíram vastas cidades de basalto, com suas construções de arquitetura baseada em altos pilares ou torres sem janelas. Eles eram uma espécie agressiva e predatória, e quando a Grande Raça transferiu suas mentes para organismos nativos que lhes abrigariam por eras afora, eles entraram em conflito com os Pólipos. A Grande Raça prevaleceu primeiramente devido à sua tecnologia superior, afastando os Pólipos para as catacumbas subterrâneas que jaziam abaixo de suas cidades, e os selaram lá com portas-armadilhas reforçadas.

Embora na aurora dos tempos tenha havido outras raças em meio aos Yithianos e os Pólipos Voadores (como os Shoggoths, Antigos/Elder Things, Mi-Go e Xothianos/Cthulhi/Star-Spawn of Cthulhu), deixamos aqui os dois que realizaram a guerra mais expressiva daquela era. As batalhas ocorreram fisicamente e não através de magia, o que ajuda a imaginar a bizarra batalha de um membro de cada raça frente a frente.

PÓLIPO VOADOR (58S)

F6 (esmagamento), H8, R7, A7, PdF5 (Sônico); 35 PVs, 35 PMs

Vantagens: Aceleração, Assustador, Ataque Especial (Sônico, Área, Paralisante, Penetrante), Deflexão, Domínio do Ar, Inimigo (Yithianos), Invisibilidade, Membros Elásticos, Membros Extras x4 (Tentáculos), Paralisia, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível, Visão na Penumbra), Técnica de Luta (Agarrão com Tentáculo/Agarrão, Agarrão com Tentáculo/Montada, Agarrão com Tentáculo/Picada da Cobra, Ataque com Presas/Ataque Oportuno, Ataque com Tentáculo/Direto, Ataque com Tentáculo/Rasteira, Defesa com Tentáculo, Percepção Coordenada) [4], Voo.

Desvantagens: Modelo Especial (massa amorfa flutuante de carne, olhos, tentáculos e bocarras), Monstruoso, Sanguinário

Perícias: Ciência, Misticismo.

TÉCNICAS DE LUTA ABERRANTE

YITHIANO (58S)

F5, H8, R6, A7, PdF0; 30 PVs, 30 PMs

Vantagens: Adaptador, Alteração Mental, Assustador, Confundir, Forma Astral, Genialidade, Imóvel, Inimigo (Pólipos Voadores), Membros Elásticos, Memória Expandida, Regeneração, Sentidos Especiais (Infravisão, Visão de Raio-X, Visão na Penumbra), Técnica de Luta (Ataque com Pinça/Cruzado, Ataque com Pinça/Direto, Ataque com Pinça/Jab, Ataque com Pinça/Picada da Cobra, Ataque com Pinça/Uppercut, Defesa com Pinça, Imobilidade, Pinça Constritora), Telepatia, Troca Mental.

Desvantagens: Deficiência Física (maneta, caminhar muito lento através de base gastropoide), Modelo Especial (corpo cônico de características molusculares e crustáceas, com quatro tentáculos ao alto, dois com pinças, um com tubos de excreção e alimentação, e um com uma cabeça esférica sem expressão e pequenos tentáculos sensoriais), Monstruoso

Perícias: Ciência, Manipulação, Máquinas, Misticismo.

Equipamento: 40 PEs em armamento (imagine itens no estilo Teslapunk).

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

novvatokyo.blogspot.com.br | @NovvaTokyo

POWER RANGERS MORFAGEM FEROZ

Mighty Morphin Power Rangers - Beast Morphers franquia Power Rangers foi criada em 1993, pela empresa Saban Entertainment com parceira do canal Fox Kids. Desde então a cultura pop ocidental foi modificada. Quem cresceu nos longínquos anos 90 do século 20 viveu intensamente esse fenômeno televisivo. Adaptando as cenas de lutas das séries Super Sentai japonesas, trocando os protagonistas para atores e atrizes norte-americanos, com um enredo mais palatável ao público infanto-juvenil ocidental, todos foram pegos de surpresa quando a TV Colosso anunciou a exibição dessa nova série.

Desde então acompanhamos a saga de cinco jovens adultos (ao longo das séries esse número cabalístico aumenta) que são recrutados por uma força do bem para lutar contra invasores que ameaçam destruir o Planeta Terra e a humanidade. Usando de alta tecnologia, artes marciais e trabalho de equipe, vão vencendo seus desafios até o episódio final, quando enfim derrotam o vilão.

Ao longo das décadas, as série foram sendo adaptadas apresentando enredos que oscilavam bastante, somado as interpretações e efeitos visuais. Sem contar que a franquia também passou na mão de muitas empresas diferentes, culminando na recente compra dos direitos autorais pela gigante empresa Hasbro em 2018.

Aproveitando esse ponto de partida, resolvemos adaptar a última temporada de Power Rangers: Morfagem Feroz, que está em exibição no Cartoon Network e que foi disponibilizada inteira na plataforma de Streaming NETFLIX. Se você parou em alguma série ao longo dos anos ou está começando agora a assistir, nos acompanhe nesse review.

Se prepare e diga em voz alta: 'É HORA DE MORFAR'!

POWER RANGERS MORFAGEM FEROZ

NOVO KIT: POWER RANGERS

Exigências: Ataque Combinado, Patrono, Código de Honra (dos Power Rangers), Restrição de Poder.

Quando as forças do Mal resolvem destruir o Planeta Terra, um ser protetor surge escolhendo jovens para defender a humanidade usando os poderes do Bem. Você e sua nova equipe recebem uniformes, armamentos e veículos de alta tecnologia. Cada membro deverá escolher uma cor para seu uniforme, variando de acordo com a paleta do arco-íris. Normalmente o líder ficará com a cor vermelha, mas pode haver exceções.

Ataque Combinado: Você e seu grupo possuem uma arma, técnica ou golpe que precisa ser utilizado em conjunto para atingir um alvo. Você pode gastar uma ação e 2 PMs para somar sua Força ou Poder de Fogo ao próximo ataque de um companheiro, que também deve possuir esta vantagem. O ataque deve ser feito na mesma rodada; em caso de acerto crítico, todas as Forças e Poder de Fogo são dobrados!

Patrono (Força Grid, Zordon): Uma grande organização, empresa, governo ou NPC poderoso ajuda você. Dentro de certos limites, um Patrono pode fornecer transporte, equipamento e informação para um empregado. Um Patrono também pode ajudar e enviar reforços quando você mais precisar. Você pode, a qualquer momento, gastar 1 Ponto de Magia para invocar seu Patrono. A forma exata como essa ajuda virá depende do mestre — desde uma nova arma secreta ou manobra não testada, a um veículo de fuga que surge na hora certa. Contudo, em alguns momentos ou situações, talvez nenhuma ajuda seja possível.

Ter um Patrono também significa que você precisa ser leal e seguir ordens. Muitas vezes vai precisar cumprir missões para seu Patrono. Aqui está a lista de poderes básicos que um Patrono fornece a uma equipe Ranger:

Traje de batalha: sempre que estiver usando seus poderes, você pode pagar 1 PM e seu corpo é revestido por um incrível e tecnológico traje de batalha (com a cor escolhida na criação da personagem). Você recebe um bônus de +1 em todas as características enquanto estiver transformado.

Armas do Poder: você possui acesso a um arsenal variado e de alta tecnologia. Pagando 1 PM, você recebe uma arma do poder, de acordo com o tipo de dano escolhido na criação da personagem. A arma de poder concede um bônus de FA+2.

Megazord: Você possui um Aliado (Manual 3D&T Alpha, pág. 29), mas em uma escala maior do que a sua. Para cada escala acima que o Aliado estiver, o custo da vantagem dobra: um Aliado Sugoi, por exemplo, custaria 2 PMs para um personagem Ningen; um Kiodai, 4 PMs; e um Kami, 8 PMs. Com autorização do mestre, o custo da vantagem pode ser dividido entre vários personagens: um Aliado Kami poderia ser adquirido por quatro personagens Ningen pagando 2 PMs cada. Demais regras da vantagem são as mesmas.

Veículos táticos: você pode pagar 1 PM e convocar um veículo motorizado concedido pelo Patrono, de acordo com a necessidade do POwer Ranger. Uma moto para perseguição, um jato para viagens aéreas, uma lancha esportiva para transporte aquático, etc. O veículo tático é considerado um Aliado (Manual 3D&T Alpha, pág. 29) e devem seguir as demais regras da vantagem.

Battlelizer: sempre que estiver em combate, o Power Ranger pode pagar 1 PM para subir uma escala por 1D-2 turnos. Este é um poder caro que exige muitos recursos do QG. Por isso, deve ser usado com arbitragem e é possível que o QG rejeite a solicitação dependendo do caso.

O mestre é livre para criar quaisquer outros poderes para melhorar a experiência de jogo da mesa, então seja criativo!

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES:

Código de Honra Power Rangers) [-1]: você não deve revelar sua identidade, não pode usar seus poderes em benefício próprio e nunca atacar um oponente indefeso, ou em desvantagem numérica.

Restrição de Poder (Morfador) [-1]: você possui um morfador, objeto que transfere os poderes da rede de morfagem quando acionado. Sempre que precisar de seus poderes, você deve se transformar em Power Rangers primeiro, usando uma ação de movimento.

PODERES CONCEDIDOS:

Traje Power Ranger: seu corpo é protegido por um traje flexível que te permite lutar, mas que é extremamente resistente à maioria dos ataques. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Ataque contínuo: se você reduzir um inimigo a 0 PVs com um ataque corpo-a-corpo, pode imediatamente fazer um novo ataque contra outro oponente que esteja ao alcance. O novo ataque usa os mesmos modificadores do ataque original. Você pode usar este poder até não conseguir derrubar um inimigo ou até derrubar um número de inimigos igual a sua Força, o que vier primeiro.

Crítico automático: você pode gastar 2 PMs em vez de 1 XP para comprar um crítico automático em seu ataque. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Arma Favorita: ao longo de seu treinamento, o Power Ranger desenvolveu um gosto especial por certas armas. Escolha dois tipos de dano usados com suas armas. Com estes tipos de dano, você ganha FA+2. Você pode comprar este poder mais de uma vez. A cada compra, ele se aplica a dois tipos de dano diferentes.

Limit Breaker: libertando todo o seu poder Ranger (normalmente baseado em algum totem - os poderes dos Power Rangers são inspirados em alguma fera selvagem, um veículo, um elemento da natureza, etc.), você pode gastar 2 PMs para invocar uma fúria de batalha que concede F+2 e R+1 (o aumento em Resistência aumenta seus PVs e PMs) durante um número de turnos igual à sua R (após o ajuste). Mas quando o Limit Breaker termina você fica esgotado (sofrendo uma penalidade de –1 em todas as características) por uma hora.

Ataque Acrobático: você pode gastar um movimento para fazer uma acrobacia. Faça um teste Médio da perícia Esporte. Se for bem-sucedido, você recebe um bônus de +3 em sua FA para qualquer ataque realizado no mesmo turno.

Movimento Ampliado: praticantes da arte do movimento não aprendem apenas a superar obstáculos em seu caminho — eles também se movem rápido! Gastando um movimento a qualquer momento, o Power Ranger recebe H+2 para testes envolvendo movimentação (esquivas, iniciativa, fugas e velocidade máxima) por uma cena.

Irmãos de Cores: Sempre que você lutar junto com seus companheiros de equipe, ganha um bônus na FA igual ao número total de companheiros envolvidos no combate. O bônus máximo é igual à sua Habilidade.

POWER RANGERS MORFAGEM FEROZ

A SÉRIE

Lançada originalmente em 2012 como Tokumei Sentai Go-Busters pela Toei Company, Power Rangers Morfagem Feroz utiliza apenas o visual dos uniformes, veículos e robôs gigantes, além de algumas cenas de luta da série original.

A primeira parte do seriado (com 22 episódios), apresenta a cidade de Coral Harbor onde existe a mega-empresa militar Força Grid, que descobriu como acessar a rede de morfagem universal (dimensão que fornece a energia para todos os heróis terem seus poderes) e através de seus cientistas, a criação da energia limpa morph-x.

O primeiro episódio começa mostrando a rotina dos habitantes da cidade, que esperam o anúncio do prefeito sobre o lançamento do Morfex (morph-x). O mesmo menciona que vilões poderosos atacarão as instalações, mas a comandante da Força Grid informa sobre a criação da equipe de novos Power Rangers, que protegerão essa energia tão poderosa. Fazendo referências a antigas séries, seja na forma de mencionar o nome de antigos vilões ou como easter eggs de cenário (a primeira série começa em um ginásio, onde os protagonistas estão praticando karatê), nos são apresentados os protagonistas e antagonistas, um drama adolescente sobre namoro proibido e as relações de parentesco dos futuros rangers. Durante o procedimento de criação dos Rangers, o vilão da temporada que se chama EVOX instala um vírus no computador da base, com a intenção de corromper a criação dos Power Rangers. Após os verdadeiros protagonistas impedirem os planos de EVOX, recebem seus poderes e salvam o dia, tornando-se os novos defensores da Terra.

POWER RANGERS MORFAGEM FEROZ

DEVON DANIELS (12N)

Devon Daniels é o novo ranger vermelho. Tem seu DNA mesclado com a da chita, ganhando poderes de super velocidade e um problema de cinofobia (medo de cachorros). É filho do Prefeito e não gosta de se expor. Sofre pressão do pai para assumir responsabilidades de um jovem adulto, como ter um emprego e não ficar tanto tempo no mundo Geek. Possui um grande senso de justiça, liderança e é um excelente lutador de Karatê.

F1, H3, R3, A1, PdF0, 15 PVs e 15 PMs

Kit: Power Ranger (Traje Power Ranger, Arma Favorita, Movimento Ampliado e Irmãos de Cores).

Vantagens: Humano (Poder de kit), Aceleração (DNA Cheetah), Ataque Combinado, Patrono (Força Grid), Técnica de Luta (Chute Direto e Rapidez da Força Treva).

Desvantagens: Código de Honra (Heróis e Power Rangers), Insano Fobia (DNA Cheetah: fica paralisado e indefeso quando vê qualquer cachorro), Restrição de Poder (Morfador).

Perícia: Esportes.

FERABOT CRUISE (5N)

F0, H2, R2, A0, PdF0, 10 PVs e 10 PMs

Vantagens: Mecha, Aceleração, Aliado (Devon), Forma Alternativa (Moto CB400SF), Patrono (Força Grid).

Desvantagens: 1ª Lei de Asimov, 2ª Lei de Asimov, Modelo Especial (robô).

MOTO CB400SF (5N)

F0, H3, R1, A0, PdF0, 5 PVs e 5 PMs

Vantagens: Mecha, Aceleração, Aliado (Devon), Forma Alternativa (Cruise), Patrono (Força Grid).

Desvantagens: 1ª Lei de Asimov, 2ª Lei de Asimov, Modelo Especial (robô).

EQUIPAMENTO DA FORÇA GRID:

- **Detonador Fera X (PdF; Fogo): FA+2 [1PM]**
- **Sabre Fera X (F; Corte): FA+2 [1 PM]**
- **Traje de Batalha Vermelho: F+1, H+1, R+1, A+1, PdF+1. [1PM]**
- **Ferabot Cruise [1PM]**
- **Racezord [2PM]**

RACER ZORD (10S)

F1, H0, R3, A2, PdF2, 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Mecha, Aceleração, Ataque especial (Rapid Blast, PdF), Forma Alternativa (Modo de Batalha), Forma Alternativa (Modo Cheetah).

Desvantagens: Bateria, Modelo Especial (escala gigante).

RACER ZORD MODO CHEETAH (10S)

F2, H0, R2, A2, PdF2, 10 PVs e 10 PMs

Vantagens: Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Mordida de Fera, F), Forma Alternativa (Modo de Batalha), Forma Alternativa (Modo Veículo).

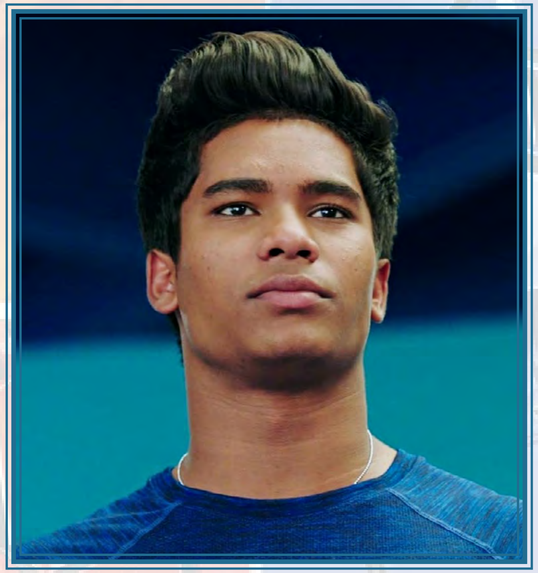
Desvantagens: Bateria, Modelo Especial (escala gigante).

RACER ZORD MODO DE BATALHA (10S)

F4, H0, R2, A1, PdF0, 10 PVs e 10 PMs

Vantagens: Mecha, Aliado Gigante (Wheeler Zord e Chopper Zord), Aliado Supremo, Ataque Especial (Ataque Cheetah, F), Forma Alternativa (Modo cheetah), Forma Alternativa (Modo Veículo).

Desvantagens: Bateria, Modelo Especial (escala gigante).



RAVI SHAW (12N)

Ravi Shaw é o ranger azul. Tem seu DNA mesclado com a do gorila, ganhando poderes de super força e um problema de aquecimento corporal que lhe causa uma fúria descontrolada. É filho da comandante da Força Grid e foi treinado para ser um Ranger. Possui um relacionamento escondido com Roxy, a candidata a Ranger amarela. Gosta de desenhar e pintar, e sendo muito sensível, tem dificuldades em se abrir com os demais.

F2, H2, R2, A1, PdF0, 10 PVs e 10 PMs

Kit: Power Ranger (Traje Power Ranger, Arma Favorita, Limit Breaker e Irmãos de Cores).

Vantagens: Humano (Poder de kit), Ataque Combinado, Implemento (DNA Gorila: Aumento de Dano Patrono), Patrono (Força Grid).

Desvantagens:Bateria (DNA Gorila: Caso ocorra um combate quando estiver com menos da metade dos PMs, sua energia esgota dentro de 1d de rodadas, impedindo-o de continuar lutando), Código de Honra (Power Rangers) , Devoção (Salvar Roxy do domínio de EVOX) , Restrição de Poder (Morfador).

Perícia:Artes e Esportes.

EQUIPAMENTO DA FORÇA GRID:

- **Detonador Fera X (PdF; Fogo): FA+2 [1PM]**
- **Sabre Fera X (F; Corte): FA+2 [1 PM]**
- **Traje de Batalha Azul: F+1, H+1, R+1, A+1, PdF+1. [1PM]**
- **Ferabot Smash [1PM]**
- **Wheelerzord [2PM]**

FERABOT SMASH (5N)

F0, H1, R3, A1, PdF0, 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Mecha, Aliado (Ravi) , Implemento (Força Mágica), Patrono (Força Grid).

Desvantagens: 1ª Lei de Asimov, 2ª Lei de Asimov, Lento , Modelo Especial (robô).

WHEELER ZORD (10S)

F2, H0, R2, A3, PdF0, 10 PVs e 10 PMs

Vantagens:Mecha, Aliado Gigante (Racer Zord e Chopper Zord), Aliado Supremo, Escudo, Forma Alternativa (Modo de Gorilla) .

Desvantagens: Bateria, Modelo Especial (escala gigante) .

POWER RANGERS MORFAGEM FEROZ

WHEELER ZORD MODO GORILLA (10S)

F1, H0, R2, A2, PdF3, 10 PVs e 10 PMs

Vantagens: Mecha, Forma Alternativa (Modo veículo), Paralisia, Tiro Múltiplo (Rocket Storm).

Desvantagens: Bateria, Modelo Especial (escala gigante).

ZOEY REEVES (12N)

Zoey Reeves é a nova ranger amarela. Tem seu DNA mesclado com a do coelho, ganhando poderes de super salto e um problema de gastar toda sua stamina muito rápido. É filha da jornalista da TV de Coral Harbor e trabalha na lavanderia da Força Grid, pois não conseguiu passar nos testes para ser uma Ranger. Sendo corajosa e voluntariosa, está sempre pronta para resolver os problemas que aparecem. Sua personalidade é radiante, sempre falante e alegre o que acaba transformando-a no baluarte emocional da equipe.

F1, H3, R2, A1, PdF1, 10 PVs e 10 PMs

Kit: Power Ranger (Traje Power Ranger, Arma Favorita, Ataque Acrobático, Irmãos de Cores).

Vantagens: Humano (Poder de kit), Ataque Combinado, Patrono (Força Grid), Reflexos de Combate, Salto (DNA Coelho).

Desvantagens: Assombrado (DNA Coelho: sempre que você entra em combate, o mestre joga um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que sua energia basal caiu, e você sofre uma penalidade de -1 em todas as suas características, até você sair de combate e se alimentar com comida), Código de Honra (Power Rangers), Restrição de Poder (Morfador).

Perícias: Esportes.

FERABOT JAX (5N)

F0, H0, R1, A1, PdF0, 5 PVs e 25 PMs

Vantagens: Mecha, Aliado (Zoey), Implemento (Ilusão), Patrono (Força Grid), Pontos de Magia Extra, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Radar e Visão Aguçada).

Desvantagens: 1ª Lei de Asimov, 2ª Lei de Asimov, Modelo Especial (robô).

FERABOT JAX (5N)

CHOPPER ZORD (10S)

F1, H0, R2, A1, PdF3, 10 PVs e 10 PMs

Vantagens: Mecha, Aliado Gigante (Racer Zord e Wheeler Zord) [2], Aliado Supremo, Forma Alternativa (Modo de Jack Rabbit) [1], Voo [2].

Desvantagens: Bateria, Modelo Especial (escala gigante).

CHOPPER ZORD MODO JACK RABBIT (10S)

F2, H0, R2, A2, PdF2, 10 PVs e 10 PMs

Vantagens: Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Kick Rabbit, F, Penetrante), Forma Alternativa (Modo veículo).

Desvantagens: Bateria, Modelo Especial (escala gigante).

EQUIPAMENTO DA FORÇA GRID:

- **Detonador Fera X (PdF; Fogo): FA+2 [1PM]**
- **Sabre Fera X (F; Corte): FA+2 [1 PM]**
- **Traje de Batalha Amarelo: F+1, H+1, R+1, A+1, PdF+1. [1PM]**
- **Ferabot Jax [1PM]**
- **Chopperzord [2PM]**

Durante a experiência que foi atacada por EVOX, os candidatos originais a Ranger Vermelho e Amarelo são corrompidos, ganhando avatares malignos. Os corpos humanos acabam ficando em estado vegetal, uma espécie de coma induzido. Para serem libertados dessa condição, suas contrapartes precisam ser destruídas em batalhas.

Blaze é o candidato a Ranger vermelho da Força Grid. Valentão, arrogante e briguento, entra em conflito no ginásio com Devon, onde ambos lutam e acaba levando a pior. Após ser transformado em AVATAR Blaze por EVOX, acaba sempre em conflito com os Rangers.

Roxy é a candidata a Ranger amarelo da Força Grid. Sua personalidade real é um mistério, visto que de seu passado sabemos apenas que estava em um relacionamento secreto com Ravi. Como AVATAR Roxy, é manipuladora, esperta e uma adversária muito poderosa. Sempre cria planos com AVATAR Blaze para libertar EVOX de sua prisão na Cyber Dimensão.

Com o decorrer da série, somos apresentados ao background dos rangers - Devon está tentando impressionar seu pai, mas sempre é cobrado por parecer ser irresponsável. Sendo filho do prefeito da cidade, mantém pouco contato. Sofre por seu pai admirar o Ranger Vermelho e não poder revelar sua identidade. Nos episódios dedicados a Ravi, o ranger azul, descobrimos que o mesmo é uma pessoa sentimental, que gosta de artes (desenho, pintura, música) e que está sofrendo pela situação crítica de Roxy. Demora a entrar para equipe e a confiar em seus colegas. Perto do fim da série, prioriza a chance de salvar sua namorada a completar a missão dada pela comandante, que é a sua mãe. Os episódios sobre a vida de Zoey também aprofundam a personalidade da ranger. O relacionamento com sua mãe é o mais saudável do trio, além dela incentivar medidas sociais e do uso consciente de energia limpa como na criação das X-Bikes para salvar o bosque da cidade. Da metade para o final da série, começa a desenvolver um interesse romântico por Nate, que é o cientista gênio responsável por criar toda a tecnologia da Força Grid. A partir do oitavo episódio, Nate cria para si o traje do Ranger Dourado e um robô chamado Steel que vira o Ranger Prateado, completando assim o time padrão com cinco membros. Os episódios baseados no histórico de Nate abordam seu conflito por viver longe dos pais e não conviver com a família, sobre auto-estima afinal nunca era visto como capaz de se defender e próximo do fim da temporada, revela sua paixão pela Zoey.

POWER RANGERS MORFAGEM FEROZ

NATE SILVA (12N)

F0, H3, R3, A1, PdF0, 15 PVs e 15 PMs

Kit: Power Ranger (Traje Power Ranger, Arma Favorita, Crítico Automático, Irmãos de Cores).

EQUIPAMENTO FORÇA GRID

- **Striker Saber (F; Corte): FA+2 [1 PM]**
- **Traje de Batalha Dourado: F+1, H+1, R+1, A+1, PdF+1. [1PM]**
- **Wrecker Zord [2PM]**

Vantagens: Humano (Poder de kit), Ataque Combinado, Genialidade, Implemento (Proteção Mágica), Patrono (Força Grid), Técnica de Luta (Ataque do Louva-a-Deus, Direto).

Desvantangens: Código de Honra (Power Rangers), Insano Fobia (Aracnofobia), Protegido Indefeso (Steel), Restrição de Poder (Morfador).

Perícias: Máquinas.

WRECKER ZORD (10S)

F3, H0, R3, A2, PdF2, 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Mecha, Forma Alternativa (Modo de Batalha), Membros Elásticos.

Desvantangens: Bateria, Modelo Especial (escala gigante).

WRECKER ZORD MODO DE BATALHA (10S)

F3, H0, R3, A2, PdF1, 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Mecha, Aliado Gigante (Jet Zord), Parceiro (Jet Zord), Forma Alternativa (Modo veículo).

Desvantagens: Bateria, Modelo Especial (escala gigante).

POWER RANGERS MORFAGEM FEROZ

STEEL (12N)

F2, H3, R3, A2, PdF1, 15 PVs e 15 PMs

Kit: Power Ranger (Traje Power Ranger, Arma Favorita, Irmãos de Cores).

Vantagens: Mecha, Ataque Combinado , Implemento (Aumento de Dano), Patrono (Força Grid).

Desvantagens: 1ª Lei de Asimov, Código de Honra (Power Rangers), Protegido Indefeso (Nate), Restrição de Poder (Morfador).

EQUIPAMENTO FORÇA GRID

- **Striker Saber (F; Corte): FA+2 [1 PM]**
- **Traje de Batalha Prateado: F+1, H+1, R+1, A+1, PdF+1. [1PM].**
- **Jet Zord [2PM]**.

JET ZORD (10S)

F1, H0, R2, A2, PdF3, 10 PVs e 10 PMs

Vantagens:Mecha, Aliado Gigante (Wrecker Zord), Parceiro (Wrecker Zord), Voo.

Desvantagens: Bateria, Modelo Especial (escala gigante).

No vigésimo episódio, os rangers vão salvar Devon que acabou sendo levado até a dimensão de EVOX e após uma batalha intensa, explodem uma torre cheia de morph-ex, destruindo o vilão que tinha conseguido um corpo robótico gigante. Todos são agraciados com medalhas de honraria, incluindo Roxy e Blaze, que foram libertados do domínio dos avatares.

Os dois últimos episódios, sendo o 21 e 22, são especiais dedicados a flashbacks da temporada. O vigésimo primeiro foca no halloween e o vigésimo segundo foca no natal e dá a oportunidade dos zoids auxiliares lutarem com o robô gigante e salvar o dia.

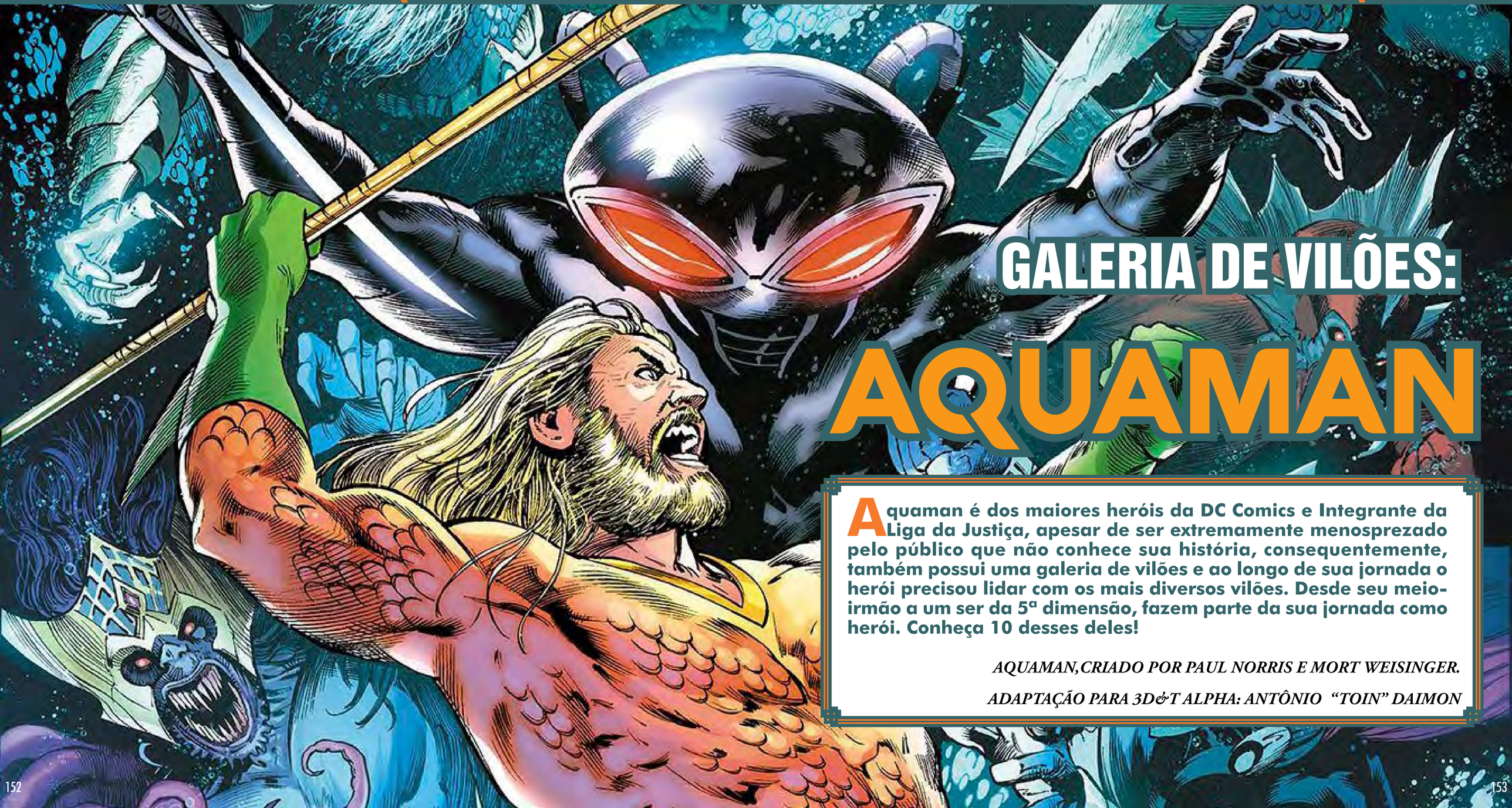
WELLINGTON BOTELHO

SE VOCÊ GOSTOU DESSA ADAPTAÇÃO DE POWER RANGER: MORFAGEM FEROZ, NÃO DEIXE DE OUVIR NOSSO PODCAST NO QUAL FALAMOS SOBRE MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS!

LINK PARA OUVIR NO SPOTIFY AQUI

GERAÇÃO
ALPHA
sigue.com.br/geracao-alpha | /GeralphaRPG | @GeralphaRPG

GALERIA DE VILÕES: AQUAMAN



GALERIA DE VILÕES:

AQUAMAN

Aquaman é dos maiores heróis da DC Comics e Integrante da Liga da Justiça, apesar de ser extremamente menosprezado pelo público que não conhece sua história, consequentemente, também possui uma galeria de vilões e ao longo de sua jornada o herói precisou lidar com os mais diversos vilões. Desde seu meio-irmão a um ser da 5ª dimensão, fazem parte da sua jornada como herói. Conheça 10 desses deles!

AQUAMAN, CRIADO POR PAUL NORRIS E MORT WEISINGER.

ADAPTAÇÃO PARA 3D&T ALPHA: ANTÔNIO "TOIN" DAIMON

ARRAIA NEGRA

David (somente seu primeiro nome é conhecido) foi sequestrado na praia quando ainda era jovem e foi obrigado a trabalhar em um navio clandestino. Sua melhor chance de se salvar foi quando ele avistou o Aquaman e tentou de tudo para chamar sua atenção, porém o herói não o viu ou ouviu. Por isso David começou a odiar o Aquaman. Ele só conseguiu escapar anos depois e uma das primeiras coisas que fez foi construir seu traje com o qual é possível respirar debaixo da água, amplia suas habilidades de natação e o torna mais forte fisicamente. Fez ainda uma lança que dispara um choque letal. Seu maior ato de vilania foi, provavelmente, matar Arthur Curry Jr., o filho do Aquaman e Mera.

ARRAIA NEGRA [44 N]

F3, H4, R3, A2, PdF2 (Laser); 63 PVs, 15 PMs.

Kits: Mercenário Superpoderoso, Pirata e Assassino.

Poderes Garantidos: Arma Favorita (Feixe de Laser Optico) e Dinheiro Acima de Tudo; Bala nas Costas, Flagelo dos Mares e Flanquear; Ataque Mortal e Golpe de Misericórdia.

Vantagens: Humano; Ataque Múltiplo, Aliado Gigante (O Gargantula), Inimigo (Aquaman), Equipamento 1, Grunts, Perito (Combate e Máquinas), PVs Extras x3, Tiro Múltiplo, Vigoroso.

Desvantagens:Devoção (Derrotar o Aquaman e clamar os tesouros de Atlantis para si mesmo), Má Fama (Criminoso).

Perícias: Esporte, Crime, Combate e Máquinas, Navegação, Rastrear e Lábia.

Equipamento (10pts): Capacete do Arraia (Anfíbio, Ataque Especial II (PdF; Preciso e Poderoso), Armadura Extra (Perfuração, Eletricidade e Gelo), Comunicação, Sentidos Especiais (Visão Aguçada, Visão Noturna, Radar), Ponto Fraco (Mangueiras de Oxigênio)).

GALERIA DE VILÕES: AQUAMAN

O GARGANTULA [70S]

F7, H0, R8, A9, PdF7 (Torpedos e Laser); 196 PVs, 196 PMs.

Vantagens: Aceleração, Anfíbio, Armadura Extra (Físico, Eletricidade, Gelo e Químico), Ataque Especial II (PdF; Área, Longo, Poderoso e Perigoso), Comunicação, Equilibrio Yin Yang, Invisibilidade, (Somente Submerso), PVs Extras x10, PMs Extras x10, Tiro Múltiplo, Tiro Carregável, Vigoroso.

Desvantagem: Bateria (Plutônio).

MESTRE DOS OCEANOS

Orm Marius é meio-irmão do Aquaman. Ele estava na linha de sucessão ao trono, porém o herói foi escolhido como herdeiro por sua bondade e respeito com as outras espécies, afinal Orm é extremamente tirânico, acredita na superioridade dos atlantes sobre as outras espécies, em especial os humanos, e por isso deseja invadir a superfície com o exército do reino. Desde a posse do meio-irmão ele se tornou seu inimigo, desejando acima de tudo o trono que clama ser seu, e usa como principal argumento o fato do Aquaman ser meio-humano e ter sido criado entre eles. Possui o poder de controlar a água como quiser e sua fisiologia o torna mais forte e mais resistente que humanos normais. Sua principal arma é um tridente que cria eletricidade, uma combinação perfeita com o poder de água.

MESTRE DOS OCEANOS [51S]

F5, H4, R8, A3, PdF2;80 PVs, 40 PMs.

Kits: Inimigo da Humanidade, Mercenário Superpoderoso.

Poderes Garantidos: Domínio do Gene Alfa, Inimigo Natural e Treinamento Extenuante; Arma Favorita (Tridente).

Vantagens: Atlante (Anfíbio); Aceleração (Somente Submerso) Arena (Água), Armadura Extra (Físico), Ataque Especial (F; Poderoso, Perigoso e Preciso), Ataque Múltiplo, Contatos, Genialidade, Inimigo (Aquaman), Perito (Arma Branca - Tridente), PVs Extras x4, Resistência à Magia, , Sentidos Especiais (Radar).

Desvantagens: Ambiente Especial (Aquático), Devoção (Tomar o Trono de Atlantis), Insano/Obssessivo (Conquistar a Superfície), Vulnerabilidade (Fogo), Má Fama (Supervilão e Inimigo da Hunanidade).

Perícias: Combate, Crime, Esporte, Sobrevivência, Pilotagem, Computação, Lábia.

REI MORTO

Atlan foi o rei de Atlântida muitos séculos atrás, quando o reino ainda ficava na superfície. Porém seu trono foi usurpado pelo seu irmão, sua família inteira foi assassinada e ele foi expulso. Prometendo se vingar Atlan construiu armas superpoderosas, uma dela um cetro que carrega consigo e que ele usou para afundar Atlântida no Oceano como forma de punir aqueles que o traíram. Ele foi enterrado junto com suas armas e ficou rodeado de lendas, sendo chamado de Rei Morto. Mas muito tempo depois ele ressuscitou e decidiu retomar o trono para si, só que dessa vez quem estava no poder era o Aquaman. Atlan possui um nível de poder colossal quando se trata de controlar água, gelo e tempestades, além da sua conexão com criaturas marinhas.

GALERIA DE VILÕES: AQUAMAN

REI MORTO [69S]

F8, H9, R7, A7, PdF8; 35 PVs, 119 PMs.

Kit: Espírito de Vingança.

Poderes Garantidos: Intuição Vingativa, Passo Silencioso, Olhar Sombrio, Regeneração Sobrenatural e Sentido Sobrenatural (Atlantes e Criaturas Marinhas).

Vantagens: Morto-Vivo; Aceleração (Somente Submerso) Arena (Aquático), Anfíbio, Armadura Extra (Físico, Químico, Gelo e Eletricidade), Elementalista (Água), Energia Extra 2, Energia Vital, Equilíbrio Yin Yang, Imortal 3, Inimigo (Aquaman), Item de Poder (Cetro do Rei Morto), Magia Negra, Magia Elemental, PMs Extras x5.

Desvantagens: Devoção (Retomar o Trono de Atlantida), Fetiche (Cetro do Rei Morto), Má Fama (Supervilão), Inculto, Lentidão, Monstruoso.

Perícias: Crime, Esporte, Misticismo

Magias Conhecidas: Ataque Mágico, Aura da Morte, Barreira Mística, Cancelamento Superior, Cegueira, Consertar, Criatura Mágica Superior, Dardos da Agonia, Detecção de Magia, Dominação Total (Criaturas Marinhas do Fosso), Enxame de Trovões, Explosão, Escuridão, Ferrões Venenosos, Fios de Gelo, Força Mágica, Fúria de Beluhga, Inferno de Gelo, Lâmina d'Água, Nevoeiro de Hyninn, Nevoeiro de Sszzaas, Pânico, Paralisia, Proteção Mágica, Silêncio, Terremoto.

Item: Cetro do Rei Morto (Todas as Magias Conhecidas acima).

CHARYBDIS

Charybdis era um terrorista que, junto com a irmã, usava codinomes para que ninguém soubesse suas verdadeiras identidades. Os codinomes vinham de monstros mitológicos gregos, ele era Charybdis (Caríbdis)e ela era Scylla (Cila). Quando sua irmã morreu em uma missão contra o Aquaman, Charybdis jurou vingança. Ele construiu uma máquina para remover os poder de falar se comunicar com os peixes do herói e passar para si mesmo, porém tudo deu errado. Ele acabou se tornando capaz de viver debaixo da água e se comunicar com peixes, principalmente piranhas e tubarões. Ainda sofreu uma segunda transformação que o deixou ainda mais parecido com um monstro, passando então a usar o nome de Homem-Piranha.

CHARYBDIS [45 N]

F6, H4, R7, A5, PdF0; 85 PVs, 35 PMs.

Kits: Selvagem, Monstro.

Poderes Garantidos: Combate Primal, Fúria de Combate e Regeneração Ampliada; Dilacerar, Ódio pela Herança e Temeridade.

Vantagens: Humano; Arena (Aquático), Ataque Múltiplo, Ataque Especial (F; Perigoso), Inimigo (Aquaman), Invisibilidade (Somente Submerso), PVs Extras x5, Telepatia (Somente Peixes).

Desvantagens:Devoção (Matar o Aquaman pela morte de sua Esposa), Má Fama (Supervilão), Monstruoso.

Perícias: Crime, Esporte, Sobrevivência;

SEREIA

Hila é a irmã gêmea de Mera, a esposa do Aquaman. Enquanto sua irmã era correta e disciplinada, Hila era a encrenqueira. Ela se tornou uma inimiga do Aquaman e de sua família por dois motivos principais: queria tomar o controle dos oceanos para mostrar seu poder e queria provar para a irmã que era a mais poderosa entre as duas. Sua fisiologia adaptada ao fundo do oceano lhe torna superforte e com grande

resistência física, e, assim como Mera, possui o poder de hidrocinese, o controle total sobre a água, podendo manipula-la em grande quantidade e até mesmo modificar sua forma para que vire um tsunami, um ser de água ou até mesmo estacas de gelo afiado. Fica claro, em diversos momentos, que Sereia sente-se inferiorizada com relação a Mera e realiza seus atos para tentar superá-la.

HILA / SEREIA [57S]

F4, H3, R6, A2, PdF8; 30PVs, 112PMs.

Kits: Elementalista de Água, Senhor da Energia (Água).

Poderes Garantidos: Água Restauradora, Ambiente Propício e Limpar Feridas; Controle de Energia, Forma & Função, Dominante de Energia e Recuperação Revigorante.

Vantagens: Atlante (Anfíbio); Absorção, Arena (Aquático), Aliado Exército (Esquadrão da Morte de Xebel), Crescimento, Criar Objetos, Densidade, Distração, Domínio de Água, Elementalista (Água), Equilibrio Yin Yang, Inimigo (Aquaman e Mera), Obstruir Movimento, PVs Extras x5, Telepatia, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Devoção (Assassinar o Aquaman e Mera), Má Fama (Supervilã e Exilada).

Perícias: Esporte, Manipulação, Misticismo

Magias Conhecidas: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Canto de Sereia, Dominação Total (Apenas Homens), Força Mágica, Proteção Mágica, Lâmina d'Água, Fios de Gelo, Inferno de Gelo, Paralisia, Nevoeiro de Hyninn.

ESQUADRÃO DA MORTE DE XEBEL [49 N]

F5, H3, R5, A4, PdF3; 25PVs, 2 PMs.

Kits: Soldado de Elite de Xebel, Assassino.

Poderes Garantidos: Disciplina Marcial, Força Bruta, Objetivo Ferrenho e Treinamento Insano; Ataque Mortal e Golpe de Misericórdia.

Vantagens: Anfíbio; Aceleração, Arena (Água), Ataque Múltiplo, Energia Extra 1, Equipamento 4, Invisibilidade, Patrono (Xebel), PVs Extras x5, Vigoroso, Voo (Somente Submerso);

Desvantagens: Devoção (Somente a Hila e ao Rei de Xebel), Má Fama (Criminosos).

Perícias: Esporte, Combate, Investigação.

Equipamentos (18pts): Arma de Pulso d'Água (PdF5; Ataque Especial [PdF; Perigoso e Penetrante]; Bateria), Armadura de Elite Xebeliana (A6; Armadura Extra [Físico, Eletricidade, Gelo e Sônico]; Bateria [Pérola]).

CORSÁRIO

Peter Mortimer surgiu como um pirata em busca de um artefato místico escondido em Atlântida. Tratava-se do Desacelerador do Tempo, um dispositivo capaz de rejuvenescer as pessoas. Depois de lutar contra Aquaman e utilizar o artefato, Mortimer acaba sendo rejuvenescido ao zero e desaparece! Quando retorna, ele revela que estava em um limbo do tempo, onde teve que enfrentar diversas criaturas para conseguir voltar à nossa realidade. Durante algum tempo, o Corsário tornou-se uma boa pessoa e conquistou a confiança de outros heróis. No entanto, Gavião Negro o confronta e nós descobrimos que Mortimer é a reencarnação do Barracuda, um megavilão. Aquaman ainda descobre que Barracuda está envolvido em um esquema de pedofilia. O vilão é morto pelo Gavião Negro, mas retornou nos Novos 52, apesar de ter sua mitologia alterada. Em Vilania Eterna, o personagem se une ao Sindicato do Crime da América.

CORSÁRIO (45 N)

F3, H4, R5, A2, PdF3; 25 PVs, 25 PMs.

Kits: Pirata, Explorador Destemido, Encouraçado.

Poderes Garantidos: Balas nas Costas, Flagelo dos Mares e Flanquear; Duro na Queda, Mente Calejada e Quase um Nativo; A Todo Vapor, Armadura Completa e Mira Computadorizada.

Vantagens: Humano; Aliado Gigante (Submarino), Arena (Água), Ataque Múltiplo, Base de Operações (Submarino), Equipamento 3, Identidade Secreta (Peter Mortimer), Inimigo (Aquaman), Riqueza, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Devoção (Achar Artefato Lendário escondido em Atlantis), Má Fama (Supervilão).

Perícias: Crime, Esporte, Máquinas, Sobrevivência, Idioma (Atlante)

Equipamento: Traje de Corsário (15pts): F+3, H+1, A+1, PdF+2; Aceleração, Anfíbio, Ataque Especial (Perigoso e Penetrante), Energia Extra 1, Sentidos Especiais (Radar).

SUBMARINO (65 S)

F7, H0, R9, A8, PdF10;133 PVs, 45 PMs.

Vantagens: Aceleração, Anfíbio, Armadura Extra (Corte, Perfuração, Fogo, Frio), Ataque Especial II (Dano Gigante, Longo, Amplo e Perigoso) 13, Energia Extra 2, PVs Extras x10, Sentidos Especiais (Radar e Infravisão), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Vigoroso.

Desvantagens: Ambiente Especial (Água), Bateria (Células de Energia).

REI DAS CRIATURAS

Jed Coombs trabalhava na manutenção de uma fortaleza marinha do governo americano chamada Base Tritão. Ele acabou se ferindo e seu sangue na água atraiu vários tubarões. Nesse exato momento o Aquaman chegava

GALERIA DE VILÕES: AQUAMAN

na base para averiguá-la e acabou salvando Jed. Severamente mutilado, ele foi enviado para o Dr. Olson que deu início a um experimento onde fundiu o que sobrou de Jed com partes de seres marinhos, em especial com pedaços do monstro marinho Karaqan. Ele possui os poderes das criaturas marinhas que foram fundidas a ele, como por exemplo soltar pigmento igual um polvo ou dar choques como uma enguia. Além disso se regenera bem rápido, voa e pode se comunicar com outras criaturas marinhas. Também usa o nome de Quimera.

REI DAS CRIATURA [69S]

F4, H5, R8, A4, PdF4; 100 PVs, 40 PMs.

Kits: Monstro, Selvagem.

Poderes Garantidos: Dilacerar e Ódio pela Herança; Combate Primal, Experimento X, Fúria de Combate e Regeneração Ampliada.

Vantagens:Aceleração, Arena (Água), Ataque Especial (F; Perigoso, Penetrante), Inimigo (Aquaman), Implementos (Cegueira, Ferrões Venenosos, Invulnerabilidade à Corte e Perfuração, Invulnerabilidade ao Gelo, Invisibilidade Superior), Membros Elásticos, Membros Extras (Tentáculos de Polvo), Paralisia, PVs Extra x6, Regeneração, Sentidos Especiais (Faro Aguçado, Radar, Visão na Penumbra), Toque de Energia (Eletricidade), Voo (Sob a Superficie da Água).

Perícias: Animais (Apenas Marinhos), Crime, Esporte, Sobrevivência.

Desvantagens: Má Fama (Supervilão), Monstruoso.

PESCADOR

O Pescador é a identidade adotada por vários criminosos, todos eles com nomes verdadeiros nunca revelados. Depois de muito tempo foi revelado que seu capacete é um tipo de parasita alienígena que controla o hospedeiro e o obriga a fazer tudo que ele manda. Se o hospedeiro morre o parasita procura um novo. Normalmente o Pescador está envolvido em roubo de novos inventos e relíquias, tudo para poder vender. Também foi responsável pelo contrabando de armas para rebeldes de Atlântida, armas essas que seriam usadas contra o Aquaman, um dos motivos para torná-lo adversário do herói. Possui como principal arma uma vara de pescar feita de titânio com linha inquebrável que é usada para amarrar, bater como um bastão ou simplesmente fisgar com seu anzol.

PESCADOR / HOSPEDEIRO HUMANOIDE [40-50S]

F2/3, H2/4, R3/4, A1/3, PdF2-6; 55/60 PVs, 55/60 PMs.

Kits: Rei do Crime e Super Ditador.

Poderes Garantidos: Comandar Capangas, Domínio das Artes Marciais, Encantar Arma (Vara de Pesca) e Presença Aterradora; Armadura Completa.

Vantagens: Arena (Água), Armadura Extra (Frio, Perfuração e Químico), Genialidade, Inimigo (Aquaman), PVs Extras x3, PMs Extras ×3, Possessão.

Perícias: Ciências, Crime e Manipulação.

Desvantagens: Devoção (Sempre buscar um corpo Humanoide para usá-lo como Hospedeiro), Insano (Megalomaníaco), Ponto Fraco (Capacete).

Equipamento: Vara de Pesca de Titânio (12pts): F4; Ataque Especial (PdF; Paralisante, Penetrante e Longo), Invulnerabilidade (Tudo).

PARASITA ALIENIGENA [27 N]

F0, H3, R2, A1, PdF0; 35 PVs, 35 PMs.

Kits: Rei do Crime, Titereiro.

Poderes Garantidos: Comandar Capangas, Domínio das Artes Marciais, Encantar Arma (Vara de Pesca) e Presença Aterradora; Dominação Mental e Foco em Manipulação.

Vantagens: Arena (Água), Armadura Extra (Perfuração, Frio e Químico), Genialidade, Inimigo (Aquaman), PVs Extras x2, PMs Extras ×2, Possessão e Voo (Apenas na Água).

Desvantagens: Devoção (Sempre buscar um corpo Humanoide para usá-lo como Hospedeiro), Insano (Megalomaníaco), Modelo Especial (Pequeno).

Perícias: Ciências, Crime e Manipulação.

ENGUIA

Mort Coolidge era um criminoso com poderes telepáticos, que fugiu de Gotham e passou a atuar em San Diego. Quando a cidade foi atingida por um tsunami, Coolidge percebeu que seus poderes eram amplificados embaixo d'água e passou a atuar como um supervilão aquático. Quando o Espectro atacou San Diego, Enguia aproveitou-se da situação para atacar a Aquagirl. No entanto, Aquaman interveio e fez o vilão ser devorado por uma Orca, Algum tempo depois, o Enguia eletrocutou a Orca e conseguiu escapar com ferimentos mínimos.

ENGUIA [51S]

F3, H4, R4, A2, PdF2; 50 PVs, 98 PMs.

Kits: Senhor da Energia (Água).

Poderes Garantidos: Controle de Energia, Forma & Função, Dominante de Energia e Recuperação Revigorante.

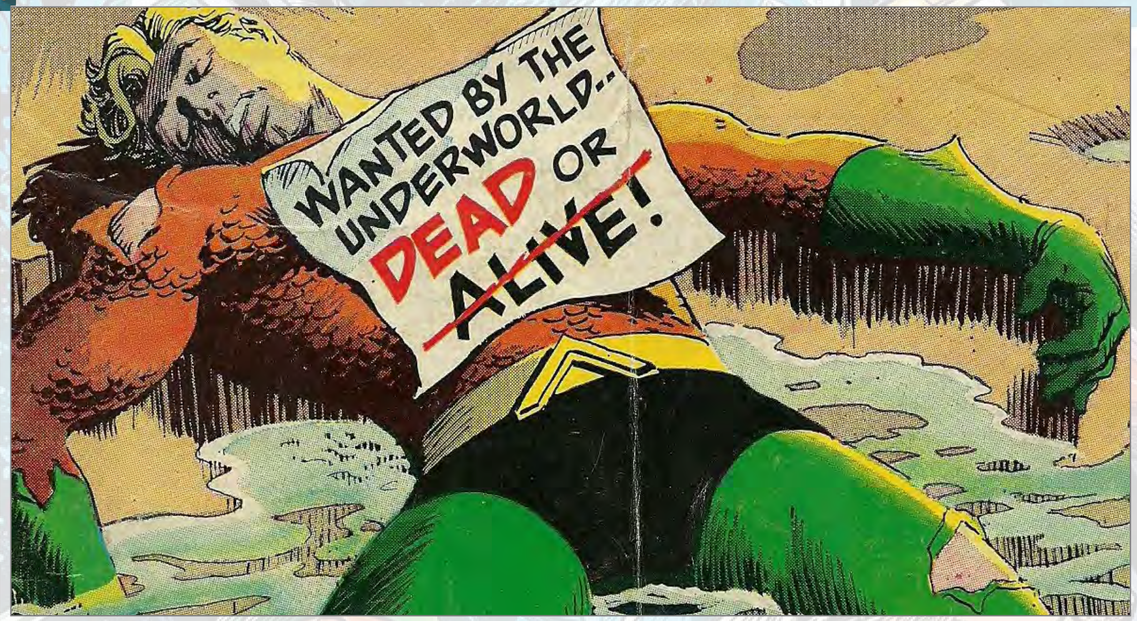
Vantagens:Absorvição, Arena (Água), Armadura Extra (Eletricidade, Gelo e Esmagamento), Ataque Especial (PdF; Área, Dano de Gigante e Paralisante), Crescimento, Criar Objeto, Densidade, Distração, Domínio de Água, Equilíbrio Yin Yang, Inimigo (Aquaman), Implemento (Anfíbio), Obstruir Movimento, PVs Extras x3, PMs Extras x5, Sentidos Especiais (Infravisão e Visão na Penumbra), Telecinese, Toque de Energia (Eletricidade).

Desvantagens: Ambiente Especial (Água), Má Fama (Supervilão).

Perícias: Crime, Esporte.

QWSP

Qwsp, também chamado de Quisp, é um duende da Quinta Dimensão. Assim como os outros duendes Bat-Mirim e Mr. Mxyztptlk, Qwsp também veio à Terra para conhecê-la e acabou ficando aficionado por um herói, o Aquaman no seu caso. Os dois foram aliados por muito tempo, porém Qwsp teve de voltar para casa e quando voltou, anos depois, encontrou Aquaman muito mais sério e agressivo (afinal ele convivia há anos com a responsabilidade de seu reinado e havia perdido um filho). Qwsp tentou ficar parecido com



o herói, mas acabou sofrendo uma transformação drástica e virou um vilão extremamente perigoso, afinal ainda possuía seu poder de duende da Quinta Dimensão: alterar a realidade como quiser.

QWSP [92 Ki]

F4, H7, R15, A1, PdF13; 125 PVs, 245 PMs.

Kits: Elementalista de Água, Senhor da Energia (Água), Divindade Menor.

Poderes Garantidos: Água Restauradora, Ambiente Propício e Limpar Feridas; Controle de Energia e Dominante de Energia; Regeneração Divina e Supercaracterística (Armadura)

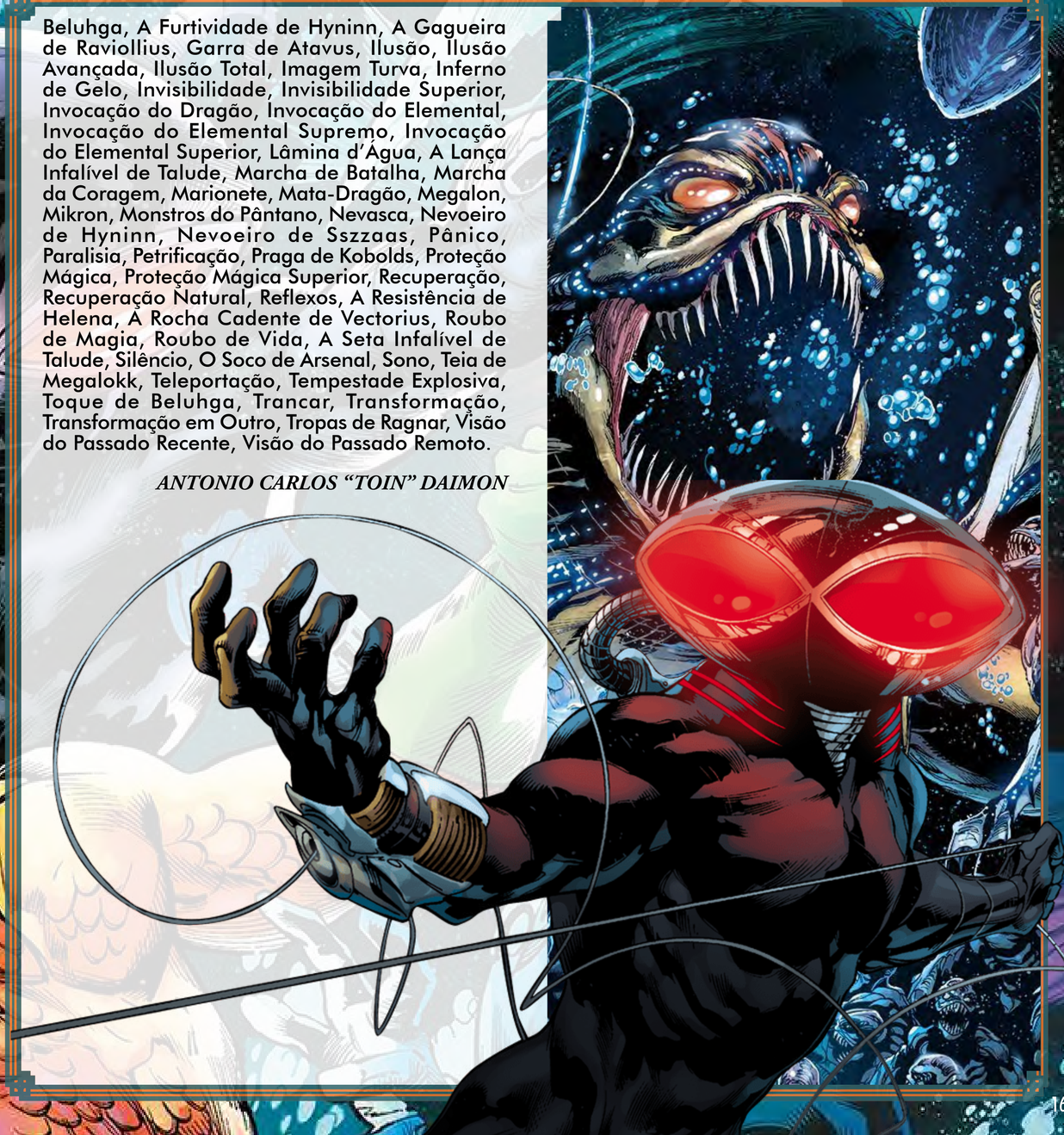
Vantagens: Arcano, Elementalista (Água, Ar, Espírito, Luz, Trevas), Energia Extra 2, Energia Vital, Equilibrio Yin Yang, Forma Alternativa (Elfo), Genialidade, Inimigo (Aquaman), Magia Irresistível 3, Memória Expandida, Nicho (Água), PVs Extras x5, PMs Extras x10, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Visão Aguçada, Radar e Ver o Invisivel), Separação; Má Fama (Supervilão).

Desvantagens:Devoção (Infernizar o Aquaman), Modelo Especial (Pequeno na sua forma verdadeira).

Perícias: Crime, Manipulação e Misticismo.

Magias Conhecidas: Ao Alcance da Mão, Arma de Allihanna, Armadura de Allihanna, Arpão, Asfixia, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criar Pântano, Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior, Criatura Mágica Suprema, Dardos da Agonia, Detecção de Magia, Desejo, Dominação Total, Encontro Aleatório, Enxame de Trovões, Erupção de Aleph, Escuridão, Explosão, Fada Servil, Fascinação, Feras de Tenebra, Ferrões Venenosos, Fios de Gelo, Força Mágica, Fúria de Beluhga, A Furtividade de Hyninn, A Gagueira de Raviollius, Garra de Atavus, Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total, Imagem Turva, Inferno de Gelo, Invisibilidade, Invisibilidade Superior, Invocação do Dragão, Invocação do Elemental, Invocação do Elemental Supremo, Invocação do Elemental Superior, Lâmina d'Água, A Lança Infalível de Talude, Marcha de Batalha, Marcha da Coragem, Marionete, Mata-Dragão, Megalon, Mikron, Monstros do Pântano, Nevasca, Nevoeiro de Hyninn, Nevoeiro de Sszzaas, Pânico, Paralisia, Petrificação, Praga de Kobolds, Proteção Mágica, Proteção Mágica Superior, Recuperação, Recuperação Natural, Reflexos, A Resistência de Helena, A Rocha Cadente de Vectorius, Roubo de Magia, Roubo de Vida, A Seta Infalível de Talude, Silêncio, O Soco de Arsenal, Sono, Teia de Megalokk, Teleportação, Tempestade Explosiva, Toque de Beluhga, Trancar, Transformação, Transformação em Outro, Tropas de Ragnar, Visão do Passado Recente, Visão do Passado Remoto.

ANTONIO CARLOS "TOIN" DAIMON



Aqui temos cursos nerds a distância

UNINERD

Cursos Divertidos

https://www.facebook.com/uninerdcursosdivertidos

IMORTAL
A Centelha

Esta matéria é na verdade uma adaptação de um ebook de mesmo nome originalmente desenvolvido por mim para o cenário de Trevas.

Este material trata de uma possível inserção de Imortais como raças sobrenaturais (tratados aqui como Kits), expandindo a Vantagem Imortal. Estudei as diferentes culturas, mitologias, religiões, folclore e a própria cultura Pop para abrir todo o leque de opções para personagens Imortais.

Parte 1: A Centelha

O Homem sempre se viu envolvido em situações que o relembram de sua fragilidade e sua mortalidade.

Desde tempos pré-históricos, os primitivos já se preocupavam em manter-se vivos pelo maior tempo possível, resistindo às ameaças dos outros predadores que conviviam com eles, e também aos perigos que a natureza e o clima ofereciam, o que incluía a chance de morrerem de fome, de frio, afogados caindo em precipícios.

Quando a comunicação surgiu entre os seres humanos, ela própria mostrou-se um modo de imortalizar a existência do Homem: seria a própria cultura a perpetuadora da identidade humana, e os estudo da História uma forma de relembrar os Antigos.

O grande épico da história de Gilgamesh fala exatamente da imortalidade na forma de tornar-se alguém memorável na mente humana, através de seus feitos.

Entretanto, nunca foi satisfatório ao Homem de pouca ambição tornar-se imortal nas lendas, mas sim tornar-se FISICAMENTE imortal, e ver o desenrolar da História da Humanidade estando em meio a ela, seja ativamente, seja observando pelas sombras.

Para muitos, a maldição vampírica serve para mostrar que simplesmente continuar vivendo não traz tantos benefícios quanto se sonha, embora seja melhor que arriscar-se a morrer antes de uns 40 anos.

Todo grupo cultural conta pelo menos uma estória sobre alguém que não podia morrer, ou que foi condenado a viver mais do que desejava.

A própria crença na eternidade da alma é um recurso da mente humana para acreditar que sua existência não é tão passageira.

De acordo com a maioria das religiões, a alma realmente é imortal.

A imortalidade então se daria em manter esta alma no corpo do indivíduo.

Os Mortos-Vivos surgiram assim, mas não passam de um corpo já putrefato animado por um resquício de identidade que simplesmente o mantém movendo-se de modo cambaleante.

Mesmo os mais poderosos Mortos-Vivos, como as Múmias, os Liches, os Vampiros e os Espíritos da Vingança, possuem grandes desvantagens, como um corpo apodrecido, fraquezas inúmeras que os matariam em segundos, códigos de servidão a uma entidade obscura ou o parasitismo da força vital alheia.

Nenhum Morto-Vivo realmente possui a energia da alma forte o suficiente para manter-se no corpo antes do Primeiro Pesadelo, nenhum deles possui a Centelha da alma.

É esta Centelha que cria um verdadeiro Imortal.

É a ressonância especial emitida por algumas raras almas que proíbe a alma de desgarrar-se de vez quando o indivíduo morre pela primeira vez.

Embora a Centelha possa ser alcançada por meios muito diferentes (Poções e Rituais da Imortalidade, Iluminação Taoísta e Budista, recebimento da Centelha pelos deuses como bênção ou como dom hereditário, entre outros modos), há certos meios que tornam um indivíduo potencialmente Imortal muito antes de seu Primeiro Pesadelo.

Um Imortal em potencial, ao morrer pela primeira vez, passa por um estágio de pós-vida extremamente doloroso, chamado por eles de Primeiro Pesadelo.

A alma primeiramente fica "presa" no corpo, enxergando os ritos fúnebres e seu enterro em primeira pessoa, o que muitas vezes o enlouquece (fato importante: TODOS os Potenciais que enlouquecem durante o Primeiro Pesadelo NÃO VOLTAM como Imortais, encaminhando-se ao ciclo de Reencarnações).

Após um período que varia entre algumas horas e alguns dias, alguma entidade psicopompa vem em busca de sua alma e a "arranca" do corpo, causando uma dor indescritível.

Momentos depois, a alma do Potencial enxerga seu local de destino (algum paraíso, inferno ou purgatório religioso, Mundo dos Deuses, etc.), e esta visão se tornará algo marcante a ela, seja como um lugar que ele estará condenado a não poder chegar, ou um local temido no dia de sua Morte Final.

Após tanto sofrimento, a alma sente-se envolvida por uma energia superior e, segundos depois, desperta em seu corpo físico, a partir deste dia sendo um verdadeiro Imortal.

Este dia da volta da alma é chamado de Triunfo.

Parte 2: Criação de Personagem

"Here we are, born to be kings,
We're the princes of the universe"
- Queen, Princes of the Universe

IDADE

Ao jogar com Imortais, será muito importante que o Mestre de Jogo defina a idade que os Personagens terão, pois o poder de cada Imortal e inclusive a temática são definidos pela idade.

Novato (5 pontos): são os Imortais com Triunfo de até 10 anos.

Ainda estão aprendendo sobre sua existência perpétua e geralmente não conheceram nenhum outro Imortal.

Muitos deles buscam ainda se encaixar na vida comum dos Humanos, embora vá durar pouco.

Podem ter até -3 pontos em desvantagens.

Lutador (7 pontos): Imortais cujo Triunfo aconteceu entre 11 e 100 anos atrás.

Já tiveram suas desilusões com as tentativas de se encaixarem de volta ao mundo comum, e desistiram de dar valor à vida dos mortais comuns.

A maioria das pessoas que conheciam na Terra já estão mortas, e as ligações com sua vida antes do Primeiro Pesadelo estão muito enfraquecidas.

Podem ter até -4 pontos em desvantagens.

Possuem também 1 inimigo poderoso, que deve ser criado pelo Mestre e utilizado no decorrer da campanha.

Campeão (10 pontos): seu Triunfo ocorreu há um período entre 101 e 200 anos.

Com certeza já se encontraram com uma pequena quantidade de Imortais, e entenderam parte de sua função na Terra.

Muitos também tratam de realizar acordos com mundos extraplanares em busca dos seres que permitiram seu surgimento, e em busca de proteção contra Caçadores do Sobrenatural.

Podem ter até -5 pontos em desvantagens.

Possuem também 2 inimigos poderosos e sofre os efeitos da desvantagem Deslocado (Brigada Ligeira Estelar, p.50).

Lenda (12 pontos): seu Triunfo ocorreu há um período entre 201 e 700 anos.

Já sabem perfeitamente suas funções no Universo, e conhecem todos os tipos de Imortais, o paradeiro da maioria deles e um punhado de outros seres sobrenaturais, entre aliados e inimigos.

Tendem a sumir entre a "comunidade Imortal", assumindo missões muito perigosas e obscuras.

Se tinham contatos com mundos extraplanares, neste estágio já são figuras ilustres e tratados de igual para igual.

Esta é a pontuação máxima para um personagem jogador recém-criado. Podem ter até -6 pontos em desvantagens.

Possuem pelo menos 5 inimigos poderosos e sofre os efeitos da desvantagem Deslocado (Brigada Ligeira Estelar, p.50).

DONS SOBRENATURAIS

A Centelha abençoa os Imortais com diversas capacidades especiais além da Imortalidade em si.

Transformação em animais, regeneração rápida, enxergar o curso das ações com antecedência, pressentir distúrbios na Roda dos Mundos, sobreviver a planos diferentes, e até simular alguns poderes de outras criaturas, como Anjos, Demônios, Vampiros, Mortos-Vivos, Licantropos, Espíritos e Fadas.

FRAQUEZAS

Os Imortais sabem que nunca irão morrer devido a ferimentos físicos comuns, mas há certas maneiras de se eliminar a existência de um Imortal.

Cada espécie de Imortal terá um grupo de fraquezas que será explicado na própria descrição do Kit.

Como fraqueza comum a todos os Kits, todo Imortal que tiver a cabeça decepada morre imediatamente.

A Centelha pode ser poderosa, mas ainda assim é um "defeito" no cosmos, e, de acordo com a Teoria do Caos, a natureza sempre arranja uma forma de contornar os erros...

Com relação às fraquezas inerentes ao Kit, o Imortal é automaticamente afetado por ela, sem chance de resistir.

Há Imortais muito evoluídos que adquirem a capacidade de resistir a esta fraqueza "racial", realizando um teste Difícil de Armadura.

Parte 3: Vantagens e Desvantagens para Imortais

Certas Vantagens e Desvantagens existem apenas para Imortais, e mais nenhum ser pode comprar.

Afinidade Tecnológica (1 ponto)

O Imortal sente curiosidade sobre as novidades à medida em que elas vão aparecendo.

Ele procura se informar sobre novas máquinas, novos hábitos sociais e novas linhas artísticas.

O Imortal fica imune ao problema de estagnação, devido à sua atitude de atualização.

Esta é uma versão oposta à desvantagem Deslocado.

Anacrônico (-1 ou -2 pontos)

É especialmente difícil ao Imortal adaptar-se à evolução da Humanidade, ficando preso aos valores e à tecnologia corrente até de seu Primeiro Pesadelo.

Todo tipo de avanço tecnológico é encarado por ele com repulsa e medo, de modo que o Imortal sempre pensará ser o uso de Magia.

As interações sociais são quase impossíveis, pois até mesmo o linguajar do Imortal é obsoleto, e o modo como ele encara a economia, as classes sociais, sexos, idades, etnias, religiões e inclusive as relações dos seres sobrenaturais é distorcido.

Memória Expandida não é capaz de solucionar esse problema de valores e interesses do Imortal por sua época original.

• **-1 ponto:** o Imortal precisa comprar novas Especializações e Perícias condizentes com a nova época em que vive.

• **-2 pontos:** o Imortal nunca poderá comprar Perícias e Especializações relativas a atividades fora de sua época original.

Esclarecido (2 pontos)

O Imortal já deu os primeiros passos rumo ao conhecimento absoluto sobre a Centelha.

Apesar de ainda não ter atingido um estado elevado de conhecimento e iluminação espiritual, ele faz ideia de qual é o caminho para se chegar a ele.

A maior parte de seu tempo é empregada na busca pela transformação de sua alma com a Centelha em uma alma iluminada por inteiro.

Graças a este esclarecimento, o personagem consegue se evitar a morte definitiva melhor que os outros Imortais.

Nenhuma fraqueza dos Imortais e de seus Kits pode levá-lo à Morte Definitiva – apesar de não evoluir para além da existência carnal, seu corpo nunca é permanentemente destruído.

Fertilidade Imortal (1 ponto)

Para Bogatyr, Chaneque, Makrobióí, Sidhichean, Unwaba-Tulo e Yamabushi, significa que seu primogênito tem a possibilidade de nascer com a Centelha latente.

Para Hsien, significa que poderá ter filhos, mesmo com a velhice que atinge seu corpo.

Para Urlug, significa que todos os filhos que ele tiver terão a Centelha latente.

Sentidos Especiais (Novo)

• Centelha: Imortais por vezes apresentam entre seus Sentidos Especiais uma forma especial de detectar não apenas Imortais que já passaram pelo Triunfo, mas aqueles que ainda são potenciais.

Restrição de Poder (Solo Sagrado) (-1 ponto)

Por superstição e conhecimento de certas estórias sobre Imortais, o personagem se recusa a batalhar contra outro Imortal em solo sagrado (igrejas, cemitérios, altares silvestres, templos e santuários).

O Imortal simplesmente não consegue batalhar enquanto estiver pisando em solo sagrado, não importa o quanto se esforce ou seja necessário; ele inclusive fugirá no caso de um Imortal inimigo tentar atacá-lo dentro do solo sagrado.

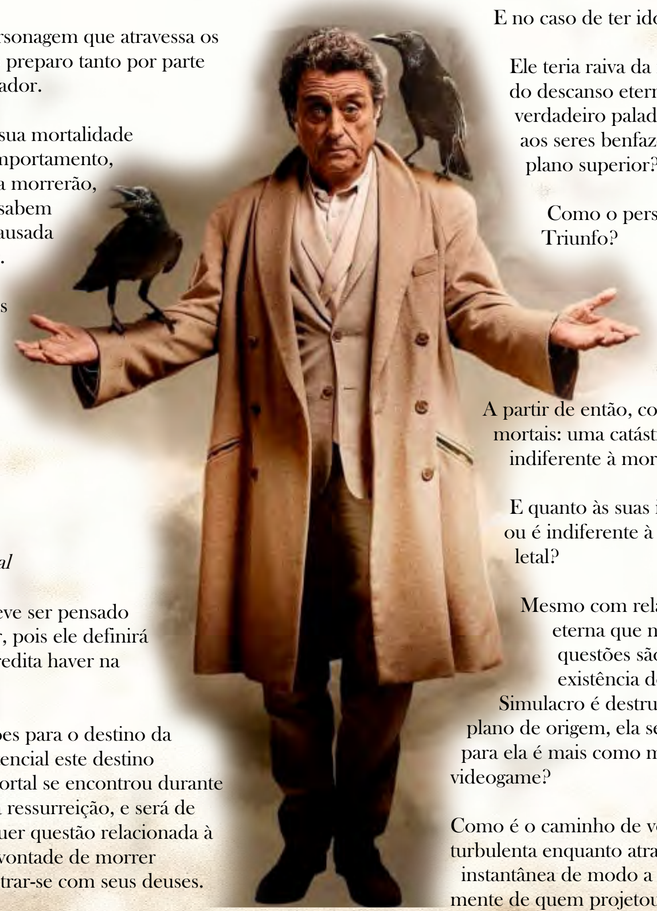
Parte 4: Ideias sobre a Imortalidade

"I am immortal, I have inside of me blood of kings,
I have no rival, no man can be my equal"
- Queen, Princes of the Universe

Ao se jogar com um Personagem que atravessa os séculos, é preciso muito preparo tanto por parte do Mestre como do Jogador.

Personagens cientes de sua mortalidade agem com um certo comportamento, por saberem que um dia morrerão, enquanto seres eternos sabem que sua morte só será causada por fatos muito restritos.

A seguir serão discutidos seis tópicos sobre a Imortalidade e seu uso em uma campanha.



Primeiro Pesadelo e Triunfo

"Porque é imortal,
Não morre no final"
- Sandy & Junior, Imortal

O Primeiro Pesadelo deve ser pensado muito bem pelo jogador, pois ele definirá o que o personagem acredita haver na pós-vida.

Cada Kit tem duas opções para o destino da alma do Imortal em potencial este destino mostra com quem o Imortal se encontrou durante sua experiência antes da ressurreição, e será de grande valor para qualquer questão relacionada à sua fé e a seu medo ou vontade de morrer definitivamente e encontrar-se com seus deuses.

O que pensa uma pessoa que morre e cai no Inferno, para depois voltar à vida na Terra, sem entender nada do que aconteceu?

Ela teria a intenção de aliar-se aos seres malignos e agir sob seus desígnios na Terra, ou agiria como um defensor contra estas mesmas forças maléficas que o atormentaram no Inferno, em busca da redenção?

E no caso de ter ido ao Paraíso?

Ele teria raiva da imortalidade, por retirá-lo do descanso eterno, ou agiria como um verdadeiro paladino da bondade, em honra aos seres benfazejos que encontrou no plano superior?

Como o personagem reagiu durante o Triunfo?

Ele acreditou em sua experiência pós-vida, ou a encarou realmente como um pesadelo?

A partir de então, como ele vê a morte dos seres mortais: uma catástrofe, uma benção, ou seria indiferente à morte dos meros mortais?

E quanto às suas infinitas mortes: ele as teme ou é indiferente à iminência de uma situação letal?

Mesmo com relação a personagens de vida eterna que não sejam os Imortais, estas questões são importantes, devido à existência do Simulacro: quando um Simulacro é destruído e a criatura volta a seu plano de origem, ela sente a aflição da morte, ou para ela é mais como morrer em um jogo de videogame?

Como é o caminho de volta ao corpo original: turbulenta enquanto atravessa infinitos planos, ou instantânea de modo a nem gerar lembrança na mente de quem projetou seu espírito no Simulacro?

Será que estes seres não passam a ter mais cautela com relação à mortalidade de seu Simulacro, devido à dor que seu espírito sente?

O vampiro prefere o tempo em que está em seu sono milenar, ou sua vida no plano físico?

Sentimentos de Perda

"Immortality
I make my journey through eternity
I keep a memory of you and me inside"
- Celine Dion, Immortality

O personagem de vida eterna mantém-se sempre jovem e esbelto (com exceção dos Mortos-Vivos conscientes), e vê o mundo desenvolver-se ininterruptamente.

Entretanto, todos aqueles que vivem a seu lado (amigos, parentes, animais de estimação e a pessoa que ama) sofrem todo tipo de infortúnio com o passar dos anos.

Não só simplesmente o fato de todos envelhecerem e morrerem, mas também se acidentarem e tornarem-se aleijadas e inválidas, ou adquirirem uma moléstia mortificante como lepra, câncer e muitas outras doenças debilitantes.

O personagem eterno convive com o sentimento de desespero de tais pessoas, que sabem que nunca mais se recuperarão de tais infortúnios, enquanto o Personagem eterno nunca é abatido.

Mesmo o ambiente à volta passa por modificações nem sempre aceitas pelo Imortal: florestas são desmatadas, cidades tornam-se mais populosas e poluídas, as leis mudam, o modo como as pessoas se divertem muda.

Muitos Imortais não conseguem se adequar às novas tendências, desejando que tudo volte a ser como antes.

Aquele parque que ele sempre adorou visitar quando criança é atualmente um centro industrial, após séculos de modificações.

O personagem sempre se sentirá desamparado, observando seu passado ser apagado aos poucos.

Até mesmo os interesses que o Imortal tinha são atacados: se durante a Idade Média ele se entretinha conversando com senhores feudais sobre guerras e seus territórios, este assunto é totalmente ignorado em uma sociedade capitalista.

Os sábios que ele admirava e conversava pessoalmente se foram, e somente livros contam sobre a existência deles, não havendo a menor chance de encontrar outra pessoa com um pensamento idêntico.

Semelhante, mas ainda assim longe de ser idêntico.

Com alguns séculos se vida, o Imortal passa a ser uma pessoa mais fria, evitando relacionar-se com os mortais, por temer ser obrigado a ver novamente a morte de tal ser.

A Humanidade passa a ser encarada como um rio de partículas que sempre virão e irão embora após alguns anos.

Outros poucos Imortais passam a se concentrar em relacionamentos rápidos e sem futuro, com pessoas que ele desejará se apegar por poucas semanas, e depois as abandonará sem razão justificada, sempre buscando suprir o vazio em seu coração com um grupo de pessoas após o outro.

Como há várias criaturas eternas em cenários que lidam com o sobrenatural, há sempre a oportunidade de se aliar a um outro ser eterno, em busca de uma companhia duradoura.

O problema nesta amizade é que os Imortais possuem geralmente uma missão definida e restrita, que os obriga a dedicar toda a eternidade a seu cumprimento, enquanto os outros seres eternos possuem uma liberdade maior para fazerem o que tiverem vontade.

Algumas vezes esta diferença pode causar inveja e desavenças.

Letargia e Prazer em Viver

"Who wants to live forever?
Who wants to live forever...?
Who dares to love forever
When love must die?"
- Queen, Who Wants to Live Forever

A criatura imortal, ao perceber-se como algo eterno, adquire imediatamente uma certa temeridade quanto aos riscos que antes temia: medo de altura, de afogar-se, do fogo...

Com isso, antigos sonhos podem ser realizados, como escalar uma montanha muito alta, praticar paraquedismo, um bombeiro torna-se mais destemido ao entrar em prédios em chamas, entre muitas outras ações.

Após algumas décadas, todo tipo de situação de risco já deve ter sido experimentada pelo ser eterno, e sua mente passa a exigir mais e mais coisas para se ocupar, mais excitação para seu espírito aventureiro.

Muitos deles, quando notam que existe um mundo sobrenatural além do que seus olhos sempre costumaram enxergar, tornam-se pessoas obcecadas em desvendar os mistérios do mundo e dos planos.

Assumem papeis como desbravadores de ruínas abandonadas, caçadores de monstros, viajantes astrais, e tudo o mais que ele possa imaginar.

No caso de não enxergar este mundo novo, alguns imortais dedicam-se a levar suas capacidades muito além do que um simples humano poderia.

Donos de empresas passam a utilizar identidades falsas para disfarçar a idade avançada, e empenham-se à ascensão ilimitada de sua empresa, massacrando firmas com presidentes detentores de menor experiência que suas décadas (e até séculos) de vivência comercial.

Defensores de alguma religião podem agir nas sombras para expandir o modo como se aproximam de novos fiéis, utilizando discursos muito mais eficazes que os de estudiosos com "apenas" algumas décadas de estudo.

Mesmo assim, tais ocupações de sua existência podem não ser suficientes: empresas podem falir pelos mais diversos motivos, religiões surgem, se ramificam e são eliminadas, mais nenhuma ruína abandonada é encontrada após tantas já desbravadas.

Com isso, vem a letargia e a apatia, criadas pelo tédio e a falta de eventos excitantes.

A criatura eterna perde a vontade aos poucos de continuar o que fazia, talvez achando que tudo sempre terá um fim, e é inútil ocupar-se de algo que também sumirá enquanto ele sobrevive.

Poucas coisas mostram-se dignas de sua atenção e ação direta.

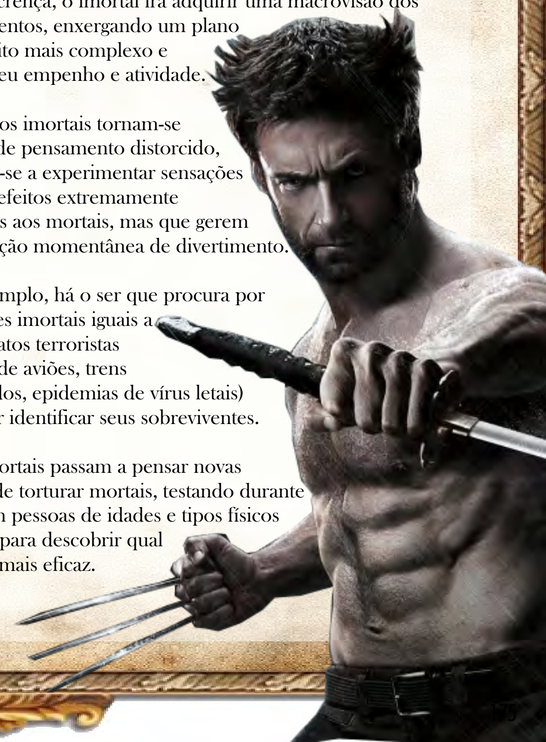
Quando isto acontece, é necessário ao imortal encontrar algo em que acreditar, algo que ele tenha certeza ser "mais eterno" que ele próprio. Um deus, o próprio cosmos, algum ciclo sem fim ou verdade constante.

Com esta crença, o imortal irá adquirir uma macrovisão dos acontecimentos, enxergando um plano divino muito mais complexo e digno de seu empenho e atividade.

Alguns raros imortais tornam-se monstros de pensamento distorcido, dedicando-se a experimentar sensações ou causar efeitos extremamente prejudiciais aos mortais, mas que gerem uma sensação momentânea de divertimento.

Como exemplo, há o ser que procura por outros seres imortais iguais a ele, e cria atos terroristas (explosão de aviões, trens descarrilados, epidemias de vírus letais) para poder identificar seus sobreviventes.

Outros imortais passam a pensar novas maneiras de torturar mortais, testando durante os anos em pessoas de idades e tipos físicos diferentes para descobrir qual o método mais eficaz.



Memória e Visão de Mundo

"Eu nasci há dez mil anos atrás
E não tem nada nesse mundo que eu não saiba demais"
- Raul Seixas, Eu Nasci Há Dez Mil Anos Atrás

Como já mencionado antes, pessoas, locais e até mesmo pontos de vista surgem e são destruídos com o passar dos anos.

Seres de séculos de existência com certeza visitaram centenas de lugares diferentes, e conheceram milhares e milhares de pessoas, algumas delas dignas de lembrança, outras não.

Às vezes, ele aprendeu ou no mínimo ouvir coisas importantes e corriqueiras, e tudo isto está guardado em sua mente eterna.

Já que muitas vezes alguns seres eternos vivem por muitos séculos e até milênios, muita informação pode se perder na mente de um ser imortal.

Um importante aliado que ele adquiriu séculos está morto, mas não seus descendentes, e talvez estes descendentes possam ser ainda aliados do imortal.

Basta que ele se lembre que ele tinha tal aliado.

E o que dizer de um inimigo mortal que ele enfrentou um milênio atrás? Após tantos "inimigos mortais" que ele enfrentou com o passar dos séculos, ele se lembraria de seu primeiro inimigo que voltou após mil anos?

Ou, mais estranhamente, o antes inimigo mortal agora deseja a paz, e quer esquecer todo o mal que causou ao Personagem séculos atrás.

Como o personagem agiria: ignoraria que são águas passadas (há mil anos!), ou ainda estaria furioso?

Ou ainda pior: ele seria capaz de LEMBRAR que tinha um inimigo há mil anos?

E no caso de visitar um local de estudos históricos, que na verdade foi um dos locais onde ele viveu há mais de 700 anos?

Será que ele seria capaz de se lembrar, e ajudar nos estudos, ou ficaria confuso, tentando filtrar as lembranças dos outros duzentos locais onde ele já morou?

Um ser imortal já presenciou tantas coisas, que é quase impossível que ele mantenha o mesmo ponto de vista.

Se ele viveu na época da Inquisição, presenciou a Contra Reforma, as modificações da Igreja nos últimos séculos e ainda viu a descoberta de novos pergaminhos apócrifos, será que sua opinião sobre o Cristianismo e o própria Igreja Católica Apostólica Romana seria a mesma após séculos?

Alguns conhecimentos que o imortal possuía ainda podem "sumir" na mente milenar do ser imortal.

No caso de ter sido um gladiador na época romana e ter deixado de praticar hipismo por séculos e séculos, teria ele a capacidade de relembrar de modo instantâneo como montar um cavalo em tempos recentes, e realizar com maestria as manobras que realizava no passado?

Guerras de Poder Ancestral

"And here we are, we're the princes of the universe
Here we belong, fighting for survival,
We've come to be the rulers of your world"
- Queen, Princes of the Universe

Embora costume ser muito raro no caso dos verdadeiros Imortais, a formação de poderosos impérios na sociedade sobrenatural é uma característica de muitos seres eternos, que buscam adquirir o máximo de poder, e desejam nunca precisar livrar-se dele.

Como grandes exemplos, há a comunidade vampírica, com poderosos vampiros anciões manipulando sua prole através do poder de seu próprio sangue.

Há também os lordes infernais, que constroem seus impérios no Inferno e buscam afetar a Terra.

Ou mesmo os paraísos de tantas religiões e mitologias, com seres divinos milenares e que desejam nunca perder todo o poder que conquistaram com muito esforço.

Assim que um eterno cria um império (sendo esta palavra "império" usada para qualquer montante de poder e influência mantida por alguém), ele passa automaticamente a se preocupar com a possibilidade de perder seu posto, por tantos motivos quanto sua mente inventiva possa criar.

Ele pode ser considerado obsoleto para os novos membros, pode ser traído por alguém muito próximo, ou mesmo arquitetar um plano que falhe miseravelmente e o leve junto para o esquecimento.

Deste modo, os eternos detentores de um império tornam-se paranóico, temerosos de perdê-lo para seus próprios seguidores e aliados.

Toda informação adquirida é encarada como algo potencialmente falso, como se todos buscassem enganá-lo com uma falsa realidade.

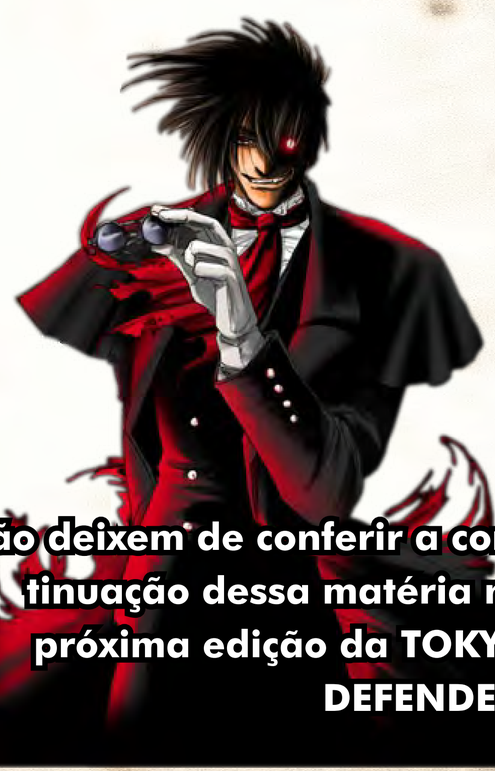
A teoria da conspiração torna-se praticamente um hobby diário.

Com tanta desconfiança circundando o imortal, estratégias defensivas são necessárias, e ações diretas e impulsivas são encaradas como um pedido para ser morto.

A necessidade de manter as aparências cria jogos de intriga e ataques indiretos que sacrificam servos ao mesmo tempo em que a perspicácia de séculos de experiência cria planos que nenhum iniciante poderia sonhar em compreender.

Para estes seres eternos, aliados são vistos como peças de um jogo seu sacrifício é apenas uma questão tática.

Os seres imortais tornam-se cada vez mais insensíveis, e apenas o desrespeito e o desafio à autoridade que eles julgam ter podem com certeza despertar a fúria de uma criatura eterna.



Não deixem de conferir a continuação dessa matéria na próxima edição da TOKYO DEFENDER!

AVENTURA DE STREET FIGHTER 3D&T ALPHA

O QUARTO IMPACTO! VAMOS AO ENCONTRO DO MAIS FORTE.

Uma aventura pronta recomendada para 3 à 5 jogadores de 12 pontos.

As empresas Masters e Kanzuki, uniram-se para derrotar a corporação Shadaloo.

Como em todo vácuo de poder, o grupo denominado S.I.N. emergiu das sombras e aproveitando o terceiro Campeonato Mundial de Street Fighter, tentou dominar o mundo, sendo impedidos pelos guerreiros mundiais.

As empresas Masters e Kanzuki, uniram-se para derrotar a corporação Shadaloo. Como em todo vácuo de poder, o grupo denominado S.I.N. emergiu das sombras e aproveitando o terceiro Campeonato Mundial de Street Fighter, tentou dominar o mundo, sendo impedidos pelos guerreiros mundiais.

Com a derrota de Gills, o imperador Illuminati e a ascensão de Urien, como líder da S.I.N., as cortinas do quarto Campeonato Mundial se abrem trazendo mais perguntas do que repostas.

Os PJs recebem em suas bases, dojos ou residências um convite para participar de um Torneio de Divisão, cujo vencedor terá acesso ao 14° Campeonato de Artes Marciais de Metro City.

Todos os convidados deverão se encontrar na Arena Galaxy, mas até o presente momento, ninguém sabe sua localização.

Através de testes de investigação (H-3, ou H-1 pra quem tem especialização necessária), os Pjs que passarem descobrem:

·Vários competidores foram vistos no Aeroporto Internacional de Las Vegas;
·Os lutadores Ken Master e Karin Kanzuki foram vistos em um Cassino, reunidos com vários empresários;
·Transmissões de streaming ilegais estão divulgando vários combates, de extrema violência muitas vezes.

Após decidirem viajar até Las Vegas, os Pjs desembarcam e são recebidos pela alta temperatura do deserto, além do ar seco.

Os PJs serão abordados e receberão convites para participar do próximo torneio, alegando que os mesmos foram selecionados devido a grande capacidade de luta.

Utilize alguém que seja ligado de alguma forma ao estilo de luta dos PJs ou que seja do mesmo país de origem.

Após aceitarem os convites, os NPCs informam que o Torneio de Divisão será realizado em Las Vegas, conforme informado.

Após decidirem viajar até Las Vegas, os Pjs desembarcam no aeroporto internacional e são recebidos pela alta temperatura do deserto, pelas areias e pelo ar seco.

Quando estão no salão principal do aeroporto, seguranças bem vestidos seguram placas com os nomes dos Pjs.

Se os oficiais forem interrogados, responderão que estão a trabalho e que prestam serviço de traslado para os novos lutadores.

DICA: Use bastante roleplay nesta parte.

TORNEIO DE DIVISÃO DE LAS VEGAS

PREZADO LUTADOR,
VOCÊ FOI SELECIONADO COM UMA VAGA EM NOSSA COMPETIÇÃO.
O VENCEDOR CONSEGUIRÁ UMA VAGA DIRETO PARA O 14º CAMPEONATO DE ARTES MARCIAIS DE METRO CITY, ALÉM DE SUBIR 10 POSIÇÕES NO RANKING MUNDIAL.
INFORMAMOS QUE O CAMPEÃO DO 14º CAMPEONATO DE ARTES MARCIAIS DE METRO CITY SERÁ SELECIONADO PARA O TORNEIO MUNDIAL DE STREET FIGHTER.

CONTAMOS COM SUA PRESENÇA.

Se aceitarem, os PJs são levados até o Gran Hotel & Casino Osíris, onde serão bem recepcionados.

Se recusarem, os PJs precisam conseguir condução e estadia em Las Vegas.

Exija testes de Sobrevivência (H+1) e em caso de sucesso, arranjam uma vaga de última hora em algum Hostel.

ROUNDS LUTADORES

1	JOGADOR 1	X	Joe
2	JOGADOR 2	X	Mai
3	JOGADOR 3	X	Terry
4	JOGADOR 4	X	Andy
5	Master Asia	X	Domo Hasshu
6	Adônis	X	Drako
7	Chong Li	X	Wang Chi
8	Frank Dux	X	Maverick
9	Sho'nuff	X	Leroy Green
10	Lo Pan	X	Jack Barton
11	Allenby	X	Trowa
12	Steve	X	Clint
13	Storm Raptor	X	Yellow Snake
14	Midori	X	Hikari
15	Akami	X	Matty
16	Sammy Li	X	Jackie K

Em caso de falha, os PJs vagam sem rumo pela cidade, até chegarem a uma parte cheia de boates e casa noturnas, com um público barra pesada.

No outro dia, todos os PJs recebem uma comunicação eletrônica informando que devem se apresentar a noite no Hall de Entrada do Gran Hotel & Casino Osíris, e após se reunirem, são encaminhados em um van com vidros filmados, com várias outras pessoas.

A viagem demora 30 minutos e vocês não conseguem observar o caminho por onde passam.

Quando o veículo estaciona, a porta lateral se abre e fortes luzes invadem, cegando-os momentaneamente.

Ao saírem da van, vocês percebem que 8 torres com potentes refletores iluminam o local, mostrando que estão reunidos com mais competidores em um estádio, com um domo na cobertura.

No centro de tudo, uma plataforma elevada indicando o tatame da Arena.

Os PJ estão participando de um campeonato com 32 competidores. A cada round, apenas o vencedor avança, em uma chave que vai até a final.

Após todos os PJs lutarem no primeiro round, termine a noite e faça com que eles retornem à cidade de Las Vegas.

Permita muito roleplay dentro das SUVs filmadas.

Quando o momento estiver bem descontraído, role um 1d6.

Se cair os números 5 ou 6, permita que eles vejam um farol iluminar a lateral dos veículos e descreva o seguinte:

"Enquanto vocês relaxavam após batalhas intensas, dando risadas ou cochilando, uma forte luz lateral consegue quebrar o isolamento do insulfilm e todos escutam um silvo agudo.

De repente, uma bola de fogo surge da estrada, deslocando o ar e virando os carros que vocês se encontram."

Caso o número rolado seja menor que 5, apenas informe que eles escutam uma explosão e o carro é tombado.

Os PJs saem das VAN e percebem que todos os motoristas estão mortos, se quiser, capriche no gore. Enquanto tentam entender o que está acontecendo, descreva o seguinte:

"No meio do fogo e da fumaça, vocês se erguem procurando por sobreviventes.

Conforme caminham entre os destroços e vão se reunindo, constatam que os motoristas estão mortos.

A partes humanas por todos os lados, seja um braço, uma perna ou uma cabeça destroçada.

O cheiro de ferro está forte, causando asco pelo olfato."

Pergunte o que eles irão fazer e enquanto ficam discutindo, avise que dois helicópteros surgem do céu noturno, espalhando a areia do deserto.

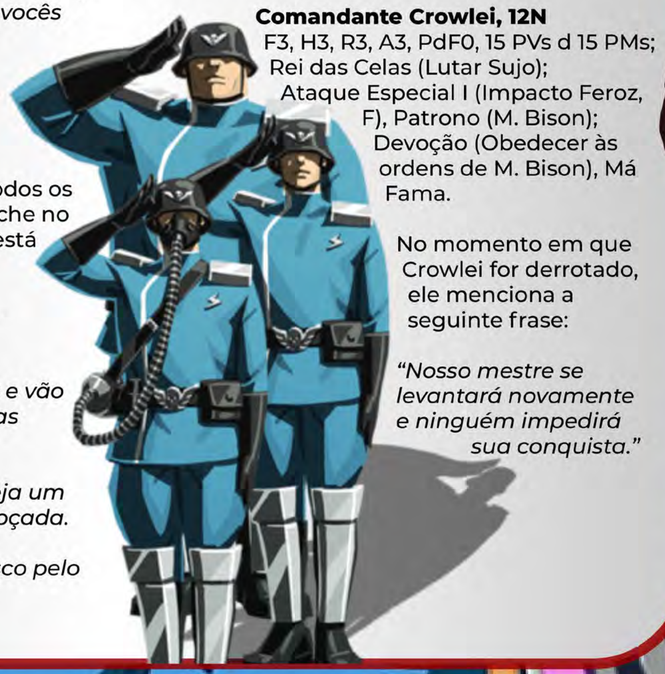
Duas tropas de 06 soldados aparecem, atacando os PJs. Role a iniciativa:

FORÇAS DA SHADALOO

Soldado Raso, 8N
F1, H2, R1, A1, PdF2, 5 PVs e 5 PM;
Patrono (M.Bison).

Depois de vencerem os soldados da Shadaloo, os PJs veem o líder da tropa de ataque surgir do helicóptero para continuar a luta.

Ele começará atacando o jogador que estiver com menos Pvs.



Comandante Crowlei, 12N
F3, H3, R3, A3, PdF0, 15 PVs d 15 PMs;
Rei das Celas (Lutar Sujo);
Ataque Especial I (Impacto Feroz, F), Patrono (M. Bison);
Devoção (Obedecer às ordens de M. Bison), Má Fama.

No momento em que Crowlei for derrotado, ele menciona a seguinte frase:

"Nosso mestre se levantará novamente e ninguém impedirá sua conquista."

Mas antes que ele revele quem é o Mestre, três garras afiadas o acertam no peito calando o para sempre.

Detrás de Crowlei, surge o Ninja Assassino Vega, um dos quatro reis da Shadaloo.

O lendário Street Fighter lutará atacando sempre o mais fraco ou aquele que causar dano primeiro em seu belo corpo.

Seja impiedoso mestre, não facilite para os Pjs.

Veja, 20N
F3, H5, R3, A3, PdF0, 15 PVs e 15 PMs;
Ninja Moderno (Movimento Ninja);
Ataque Especial I (*Flying Barcelona Attack*; Aproximação e Preciso, F), Ataque Múltiplo (*Rolling Crystal Flash*), Arena, Crime, Invisibilidade, Patrono (Bison), Técnica de Luta (Combo, Rasteira);
Insano (Homicida), Má Fama.

Quando VEGA for derrotado, um helicóptero surge espalhando muito vento e areia.

Uma sombra desce do veículo e resgata o terrível ninja, levando-o embora.

Narre a seguinte situação:

"Vocês lutaram bravamente e sobreviveram.

Mas agora estão exaustos e com muito frio, a temperatura fica baixa de noite no deserto.

Uma hora se passa e finalmente vocês escutam barulhos de sirenes e de motores.

Em minutos, a polícia e os paramédicos começam a socorrer e levam todos para cidade."

Assim termina a primeira noite em Las Vegas.

SEGUNDA NOITE EM LAS VEGAS

No Hospital, os PJs recebem a visita dos membros do Time Fatal Fury.

Aqueles que estiverem feridos estarão em um quarto particular e dependendo do caso, internado na UTI.

Andy e Mai serão os mais preocupados, enquanto Terry ficará calado na dele, pensando em seus próprios problemas.

Joe é o mais falante, e por isso ficará perguntando detalhes da luta contra o Vega:

1- "Como ele era? Muito alto, muito forte, era rápido?"
2- "Vocês ficaram com medo?"
3- "O que ele disse quando você acertou um golpe nele?"
4- "Nunca enfrentei a Shadaloo, queria ter essa chance!"
5- "Por que será que a Shadaloo resolveu atacar vocês?"
6- "Isso é um indício de que M. Bison retornou?"

Role um d6 e sorteie a pergunta sem noção de Joe.

Enquanto os PJs ficam explicando para o lutador de Muay Thai, entra no local, onde todos estão reunidos à famosíssima lutadora de nível mundial, Karin Kanzuki.

A esbelta lutadora de cabelos loiros, com tranças encaracoladas se aproxima e diz:

"Eu sou Karin Kanzuki, CEO e lutadora mundial do time Kanzuki. Mil perdões lutadores.

Não imaginávamos que vocês sofreriam um ataque das forças da Shadaloo.

Saibam que os gastos de estadia e todos os remédios necessários serão pagos por mim.

É o mínimo que posso fazer".

No meio de tantos pedidos de desculpas, a porta é bruscamente aberta e todos veem um cara vestido em roupas caras, com óculos escuros e cabelos lisos loiros.

O sorriso branco e o porte físico bem constituído completam a visão, e todos vocês reconhecem o recém-chegado.

Imediatamente ele começa a falar:

"Sou Ken Masters e tenho imenso prazer em conhecer vocês.

Mas infelizmente, trago péssimas notícias".

Como mestre, role 1d6 secretamente ou decida antes de começar essa aventura, baseando-se em informações dos jogadores como nacionalidade, estilo de luta, se possui família e antecedentes com a Shadaloo, qual o jogador terá sua família sequestrada pelos vilões. Após esta definição, prossiga a narração.

Se aproximando dos PJs, Ken Masters saca do bolso de seu paletó um moderno smart phone.

Aumentando o volume do aparelho, o milionário lutador espelha a tela do aparelho na TV do quarto e todos assistem ao vídeo.

Descreva o seguinte:

"Soldados da Shadaloo estão com armas apontando para os familiares do PJ.

A crianças e mulheres. Ouvem-se choros e gritos ao fundo.

Um corpo é jogado na frente dos reféns, um homem mais velho que aparenta estar bem machucado.

Ele leva um chute no tórax e sua cabeça é pisoteada por uma sapatilha de toreador.

A câmera sobe, exibindo um homem musculoso com uma cicatriz de cobra tatuada no peito, terminando de focalizar na máscara branca.

Segurando a câmera com as próprias mãos, o assassino sussurra em espanhol: Venha me deter, se for capaz".

Karin e Ken perguntarão ao PJ se ele reconhece o local.

Em caso afirmativo, ambos providenciarão ajuda para que ele possa ir salvar sua família.

Em caso negativo, todos devem ajudar com um teste difícil de Investigação.

Revele o paradeiro do cativeiro.

Assim que todos estiverem recuperados (restaure todos os PVs e PMs dos Pjs), eles precisam ir imediatamente.

Todos são levados até um aeroporto particular em Las Vegas e embarcam em um avião-jato de propriedade das empresas Masters.

A viagem durará 12h até a localização onde VEGA está mantendo os reféns.

Ao desembarcarem da aeronave, 02 SUVs estão aguardando e levam os PJs até o local.

Chegando, percebem que estão em um vilarejo deserto. Exija testes médio de furtividade.

Em caso de sucesso, os PJs percebem que há vários soldados esperando por eles.

Em caso de falha, ficam andando a esmos e quando percebem são surpreendidos pelos inimigos.

Os PJs vão enfrentar os seguintes personagens:

FORÇAS DA SHADALOO
GUARDAS NÍVEL I (07 SOLDADOS)

Soldado Raso, 8N
F1, H2, R1, A1, PdF2, 5 PVs e 5 PMs;
Patrono (M.Bison).

Xiayu, 12N à Esquerda
F1, H3, R2, A2, PdF0, 10 PVs e 10 PMs;
Campeão do Dojo (Ataque Mortal);
Aliado (Jianyu), Aparência Inofensiva, Equipamento (Nunchakus), Parceiro (Jianyu), Patrono (Shadaloo), Técnica de Luta (Ataque Violento e Desarmar);
1ª e 2ª Lei de Asimov (Bison), Devoção (obedecer às ordens dos 04 reis), Maldição (controle mental de M Bison), Protegido Indefeso (Jianyu);
Perícia Esportes;
Nunchaku: F2, Ataque Múltiplo, Munição Limitada.

Jianyu, 12N à Direita
F2, H3, R2, A2, PdF0, 10 PVs e 10 PMs;
Campeão do Dojo (Ataque Mortal);
Aliado (Xiayu), Aparência Inofensiva, Equipamento (Bastão), Parceiro (Xiayu), Patrono (Shadaloo), Técnica de Luta (Bloqueio e Tai Sabaki);
1ª e 2ª Lei de Asimov (Bison), Devoção (obedecer às ordens dos 04 reis), Maldição (controle mental de M Bison), Protegido Indefeso (Xiayu);
Perícia Esportes;
Bastão: F2, Munição Limitada.
F1, H2, R1, A1, PdF2, 5 PVs e 5 PMs;
Patrono (M.Bison).

Barão Hetfield, 15N
F3, H3, R3, A3, PdF0, 15 PVs e 15 PMs;
Cobaia Humana (Sem Dor);
Ataque Especial (Meteor Punch, F), Patrono (Shadaloo), Técnica de Luta (Ataque Forte e Derrubar);
1ª e 2ª Lei de Asimov (Bison), Devoção (obedecer às ordens dos 04 reis), Maldição (controle mental de M Bison);
Perícias Esportes e Manipulação.

Rolento, 19N
F2, H3, R2, A2, PdF2, 10 PVs e 10 PMs;
Oficial (Comandar Unidade, Reconhecimento de Terreno);
Adaptador, Ataque Especial (Pdf; Penetrante), Contatos, Plano Genial, Técnica de Luta (Rasteira, Voadora).
Código do Combate, Devoção (Criar seu próprio país utópico), Má Fama (EX-Membro da Mad Gear);
Perícias Manipulação, Sobrevivência.

Após vencerem os adversários no centro do vilarejo, os PJs precisam ir até o esconderijo onde VEGA está mantendo os familiares reféns.

Uma trilha facilmente identificada leva a um rancho isolado.

Na portaria, existem 02 membros da Shadaloo.

Entre a entrada e a casa principal, existem mais 10 soldados.

E além da residência, existe um celeiro grande com as portas abertas.

Os PJs precisam bolar um plano e entrar no local.

Se for criativo e funcionar, forneça 1 PE para todos.

Assim que os PJs adentrarem o local, solicite um teste Médio de Investigação e Furtividade.

Vasculhando o local, descobrem que o familiar mais velho, o que tinha sido pisoteado por VEGA está amarrado e suspenso por um arpão no teto do celeiro.

Assim que ele for retirado, revelará que todos estão sendo mantidos no subsolo do celeiro.

Ao chegarem lá, encontram todos os parentes assustados e fracos.

O ancião resgatado começa a passar mal, tendo apenas (2d6 + 1 turnos de vida).

Antes de terem tempo de fazerem algo, escutam a terrível voz do ninja espanhol, que aos berros grita:

Encerrado os turnos de vida do ancião, o mesmo morrerá.

Lembre-se de informar aos jogadores a passagem de tempo.

A aventura só termina com a derrota do ninja da Shadaloo.

Se eles conseguirem salvar o parente do Pjs, forneça a quantidade máxima de PEs permitido (+ 05 Pes).

Se eles demorarem demais, distribua conforme o desempenho deles até completar 05 PEs.

Descreva o seguinte:

"Dois helicópteros de resgate surgem do horizonte, e pousam no rancho.

Vários paramédicos descem e junto deles, Ken Masters.

Ele parabeniza pela vitória contra VEGA e junto da Interpol, recolhem o lutador desacordado.

Quando todos estão sendo retirados e há uma grande altitude, escutam o barulho de uma explosão – o rancho da família do PJ é destruído e o deslocamento de ar quase derruba a todos."

Lembre-se, vamos sempre ao encontro do mais forte!

Ao chegarem aos EUA, Karin e Ken reúnem os PJs e informam:

"Muito obrigado por nos ajudarem a capturar esse assassino psicopata do VEGA.

Muitos tentaram e poucos conseguiram sobreviver ao confronto.

Vocês estão convidados a lutar em Metro City, mas talvez queiram terminar de enfrentar os adversários aqui em Las Vegas.

Bom, façam o que desejar.

Quem sabe não cruzamos nossos caminhos no Torneio Mundial?"

O mestre pode encerrar a campanha agora e pensar na continuação da história, pois afinal, o que a Shadaloo quer atacando os PJs?

Ou terminar o torneio e ver se os PJs conseguem chegar até as finais.

3detabordo.blogspot.com | /3detabordo

3D&T

A REVISTA TOKYO DEFENDER É UMA REVISTA DIGITAL , COM FOCO NO SISTEMA DE RPG 3D&T, CRIADO POR MARCELO CASSARO.
ESSA REVISTA DIGITAL É PRODUZIDA SEM FINS LUCRATIVOS E DISTRIBUÍDA INTEIRAMENTE DE GRAÇA.
AS IMAGENS E PERSONAGENS APRESENTADOS NESSA REVISTA PERTENCEM AOS SEUS RESPECTIVOS DONOS.

TOKYO DEFENDER